Nº 43 • AGOSTO 2004 • 6,00 €

PlayStation® 2

Revista Oficial - España

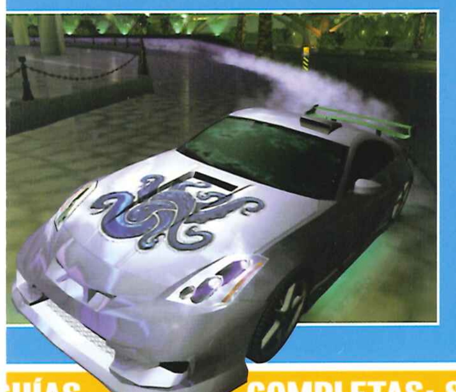
EL ÚNICO JUEGO OFICIAL QUE INCLUYE A FERNANDO ALONSO EN LA TEMPORADA 2004

INCLUYE
ENTREVISTA • DEMO JUGABLE • CONCURSO EXCLUSIVO

FORMULA 1 2004

VIVE LA F1 CON FERNANDO ALONSO

y además
PRO EVOLUTION SOCCER 4,
MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION,
CATWOMAN, JUICED...



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

La fiebre Tuning regresa con más fuerza que nunca a tu PS2



GTA SAN ANDREAS

Te desvelamos cómo será el juego más esperado del año

GUÍAS COMPLETAS: SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW y OBSCURE

00043



Si eres joven
¡MÓJATE!
el mOViMienTo
Coca-Cola
2533 5622 5655
5489 0573
49
VALIDA HASTA 03/05
RAQUEL GONZALEZ LOPEZ
MasterCard
www.clubveinte.com
902 24 24 24

Ponle más sabor a tu vida. Si tienes menos de 26 años, con Santander Central Hispano y tu nueva **tarjeta 4B MasterCard El Movimiento Coca-Cola** lo tienes chupado. Consíguela **gratis** en solo tres pasos:

1. Solicítala en cualquier oficina de Santander Central Hispano
2. Unos días después llegará a tu domicilio
3. Entra en www.cocacola.es y date de alta. Podrás participar en fabulosas promociones

¿TE APETECE UN PLAN DE CINE?

Con tu tarjeta El Movimiento Coca-Cola y **sólo 50 puntos** puedes conseguir **4 entradas** para el preestreno de la película **"Las Crónicas de Riddick"** del próximo 12 de agosto. Hay 559 premios de 4 entradas.

Promoción válida del 5 al 30 de julio de 2004, ambos incluidos. Bases disponibles en www.cocacola.es. Ciudades participantes: La Coruña, Barcelona, Madrid, Málaga, Valencia, San Sebastián y Zaragoza. Los nombres de los ganadores aparecerán en www.cocacola.es



¿QUÉ APUESTAS A QUE TE VAS DE AVENTURA?

Tu tarjeta El Movimiento Coca-Cola te puede llevar un fin de semana a un lugar lleno de magia: **Port Aventura**. Entérate de cómo participar en esta promoción por ranking en **www.cocacola.es**... y vete pensando con quien te gustaría ir.



Promoción válida del 15/07/04 al 15/08/04, ambos incluidos. 6 viajes de fin de semana para 2 personas. Bases disponibles en www.cocacola.es

Disfruta de todas las ventajas del Club 20 de Santander Central Hispano. Entra en www.clubveinte.com



EL VALOR DE LAS IDEAS

PlayStation 2
Revista Oficial - España

www.grupozeta.es



GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas** y **Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario:**Enrique Valverde**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas**, **Antonio Franco**, **Miguel Ángel Liso**, **Jesús Maraña**, **José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Finanzas y Control de Gestión: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Joan Alegre**
Adjunto al Presidente: **Julio Martínez**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Videojuegos: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **José Luis López**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Daniel Rodríguez**, **Ana Márquez** (edición), **Javier Bautista**, **J. Iturrioz**, **Luis Mittard, Á. Jiménez, Isabel Garrido** (DVD), **Yolanda González** (viajes) y **Rafa Notario** (música)
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA 

Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

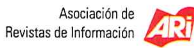
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482.

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51.**Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95.**Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



Asociación de Revistas de Información



EDITORIAL

LA VELOCIDAD COMO ABSOLUTA PROTAGONISTA

Fernando Alonso se ha convertido en muy poquito tiempo en todo un símbolo del deporte nacional en una modalidad en la que nunca había destacado ningún representante español. Por eso, desde PlayStation 2 Revista Oficial hemos querido acercaros un poquito más todo el fenómeno que rodea a este insigne personaje. Por un lado te ofrecemos la primera review de un juego que gana enteros y calidad año tras año y que en esta edición de 2004 casi roza la perfección. Por otro, hemos querido que conozcáis un poco más los gustos lúdicos de Fernando con una entrevista muy personal. Y como colofón y para que sintáis algo cercano a lo que sus sentidos perciben en cada Gran Premio hemos incluido una demo jugable de Formula 1 2004 en nuestro DVD-ROM. Y por si esto fuera poco, también encontraréis en el interior un concurso exclusivo en el que podréis ganar polos, gorras y juegos. ¿Alguien da más? Y la cosa no acaba aquí porque, aunque ya alejados de los circuitos de la Fórmula Uno, os presentamos uno a uno a los máximos exponentes de la velocidad para el último cuarto del año. Need For Speed Underground 2, Juiced, Burnout 3 y Gran Turismo 4 siguen posicionándose poco a poco para llegar los primeros a la recta final del año. Recordad que el ganador lo determinaréis vosotros. Tampoco nos hemos olvidado de esa promesa en ciernes llamada PSP de la que os desvelamos nuevos datos y detalles. En fin, nada más, que disfrutéis del verano allá donde estéis y sobre todo no os olvidéis de jugar con vuestra PlayStation 2. ¡Feliz Verano!

MARCOS GARCÍA
Director



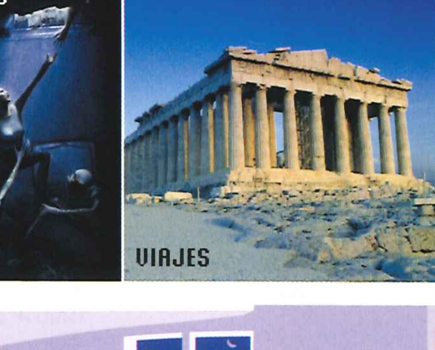
REPORTAJES
Pág. 012 Need For Speed Underground 2
Pág. 018 GTA San Andreas
Pág. 028 Sony PSP
Pág. 032 Conflict Vietnam
Pág. 034 The Bard's Tale
Pág. 038 Leisure Suit Larry: MQL

PRETEST
Pág. 048 Juiced
Pág. 052 Champions Of Norrath
Pág. 054 Burnout 3
Pág. 056 Resident Evil Outbreak
Pág. 058 Vietcong: Purple Haze
Pág. 060 Psi-Ops: T.M.C.
Pág. 062 Second Sight

TEST
Pág. 068 Formula 1 04
Pág. 074 Spider-Man 2
Pág. 078 Catwoman
Pág. 080 Syphon Filter: T.O.S.
Pág. 082 .hack: Mutation

SECCIONES
Pág. 006 Noticias
Pág. 024 Tecno
Pág. 040 Japón
Pág. 066 On-line
Pág. 084 Guías
Pág. 098 Trucos
Pág. 100 S.O.S.
Pág. 102 Viajes
Pág. 106 Moda
Pág. 110 Cine
Pág. 112 DVD
Pág. 118 Música
Pág. 124 Motor
Pág. 128 Catálogo







LA ÚNICA REVISTA CON DEMOS JUGABLES



DVD-DEMO

Juega a los éxitos actuales de PlayStation 2

5 DEMOS JUGABLES

___ (01 .) FORMULA 1 2004
El circo de la Formula 1 como nunca antes se ha reflejado en consola

___ (02 .) HITMAN: CONTRACTS
Descubre los encargos más peligrosos del mortal Agente 47

___ (03 .) MASHED (NUEVA VERSIÓN)
Otra oportunidad para disfrutar de la intensidad de estas carreras

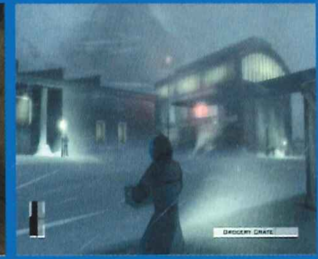
___ (04 .) SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2
Namco vuelve a reunir la jugabilidad con todo el realismo del tenis

___ (05 .) SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW
Sam Fisher se enfrenta a su misión más peligrosa por todo el mundo









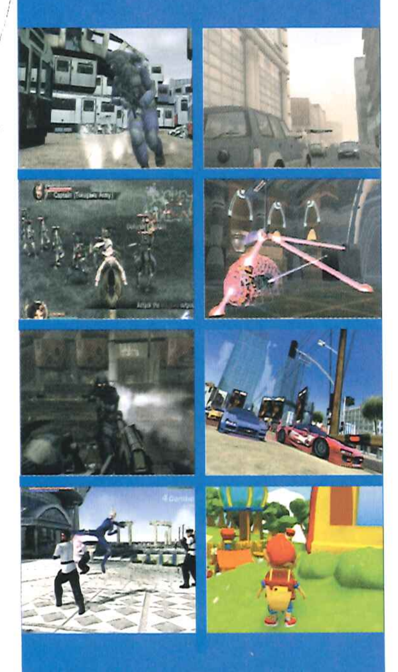


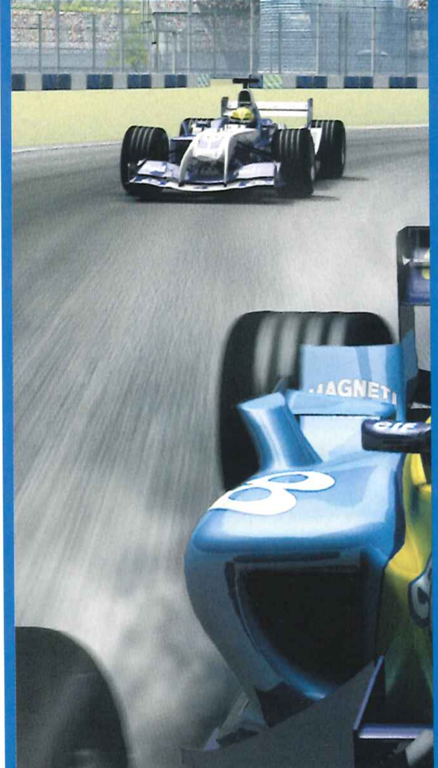


7 VIDEO DEMOS

Avances de los futuros éxitos para tu consola

- THE GETAWAY: BLACK MONDAY
- SAMURAI WARRIORS
- RATCHET & CLANK 3
- KILLZONE
- JUICED
- DEATH BY DEGREES
- ADIBOO AND THE ENERGY THIEVES





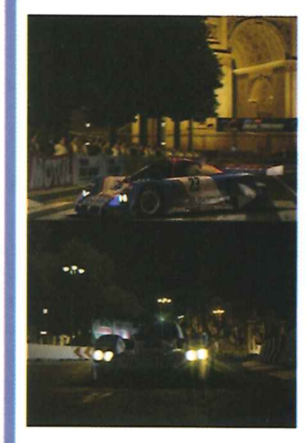


GRAN TURISMO 4

Las nuevas imágenes de la próxima joya de Polyphony Digital

«LA VERSIÓN PAL DEL JUEGO VERÁ LA LUZ EL PRÓXIMO MES DE NOVIEMBRE»

Nueva York y París forman parte del escenario de las carreras del juego



PARÍS LA NUIT

El circuito nocturno de «La ciudad de la luz» promete ser uno de los trazados más espectaculares, en el que se han reproducido con todo detalle emblemáticos monumentos de París.

Gran Turismo 4 ha generado tal expectación que **Polyphony Digital** ha tenido que afinar su maquinaria para producir un juego «casi perfecto». La ingente cantidad de vehículos incluidos en esta entrega convierten a ***GT4*** en un museo lúdico de la conducción. Los 500 modelos representan a un total de 80 fabricantes, algunos ya desaparecidos que harán las delicias de los más nostálgicos aficionados del mundo del motor. Por desgracia, Kazunori Yamauchi no ha podido incorporar a esta larga lista dos nombres que se han convertido en toda una institución, como son Porsche y Ferrari. Para disfrutar con esta increíble oferta de automóviles **Polyphony Digital** ha diseñado 50 circuitos, algunos basados en ciudades y escenarios reales como se muestra en las impactantes imágenes del circuito nocturno que tiene como marco la ciudad de París. Entre los modos de juego, destaca visualmente el *Photo Mode* en el que podremos conseguir maravillosas instantáneas combinando los vehículos con paisajes, como el jardín que rodea el templo de *Nanzenji* en Kyoto, la Plaza de San Marcos en Venecia o el mismísimo Gran Cañón del Colorado.

SHIBUYA

NANZENJI

BROOKLYN BRIDGE

HONG KONG

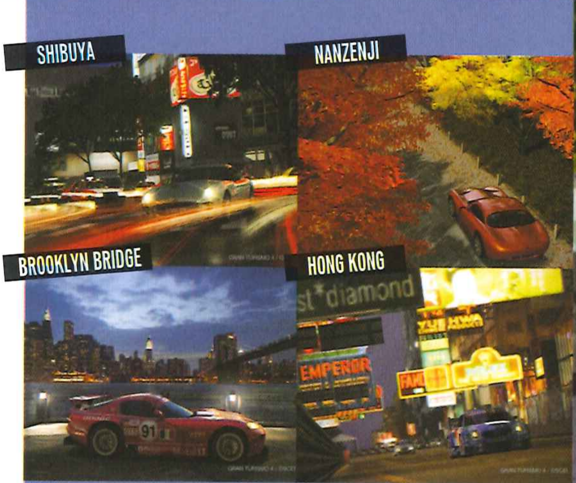
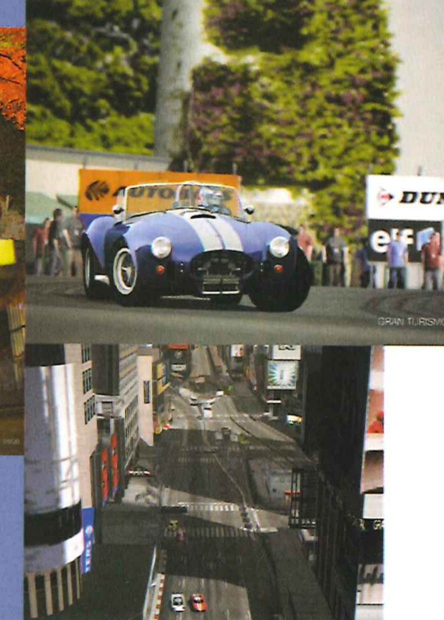


PHOTO MODE

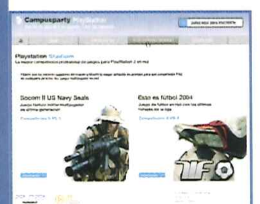
En esta nueva modalidad de ***Gran Turismo 4*** se nos ofrece la oportunidad de fotografiar cualquiera de los 500 modelos en nuestro rincón preferido de los 50 circuitos que comprende el juego. Además se pueden utilizar filtros, profundidad de campo y otros efectos reales.



Arriba podemos ver una sección del circuito que transcurre por la calles de Nueva York

COMPETICIONES

Durante el evento se celebrarán concursos de *SOCOM II* (en equipos de 5 personas) y *TIF* (individual). Los participantes optarán a interesantes premios a los tres primeros.



CAMPUS PARTY PLAYSTATION

Sony C.E. apuesta por el juego On-line en Valencia

La Ciudad de las Artes y las Ciencias de Valencia albergará del 26 de julio al 1 de agosto la **Campus Party 2004**. Este año se incluye una zona exclusiva para la conexión de 500 **PlayStation 2**. Durante los siete días del evento se podrá disfrutar del juego en red, de los 1.244 MB de conexión y de todas las actividades programadas tanto para el ámbito PC como para la consola. **Sony C.E.** va a dedicar cuatro días para acercar al gran público a los desarrolladores de videojuegos. El 28 de julio será el día dedicado a *SOCOM*, el 29 habrá conferencias, *workshop* de la mano de Luis Fernández, productor del juego que trabaja en **London Studios** desde 1998. El 30 del mismo mes, el juego protagonista será *Killzone*, que contará con la presencia de Marcos Domenech y por último, el 31 le tocará el turno a *Esto Es Fútbol*. Los 300 primeros inscritos reciben como regalo un Adaptador de Red y **VGA PS2**. Todavía hay tiempo para registrarse y ocupar una de las 500 plazas del **Area PlayStation**.

«500 PLAYSTATION 2 CONECTADAS PARA DISFRUTAR DEL MAYOR EVENTO ON-LINE DEL MUNDO»

NO TE OLVIDES...

- ❑ Es obligatorio acudir con tu **PlayStation 2** para entrar en el Area PlayStation.
- ❑ **PC o monitor**, para acceder a todos los servicios y actividades de la Campus Party 2004.
- ❑ **Adaptador de Red Ethernet**, imprescindible para la conexión en red y competir en los juegos.
- ❑ **Adaptador VGA PS2.** Lo necesitarás para conectar tu PlayStation 2 al monitor de tu PC.

LOS NUEVOS TITULOS DE SONY C.E.

Música, disparos y aventura pondrán a prueba los 128 bits de Sony

Directa de las salas recreativas llega la última entrega de *Time Crisis, Crisis Zone*, que además de admitir dos pistolas *GunCon2* también incluye nuevos modos de juego respecto a la versión *arcade*. Por otro lado, tenemos un juego basado en la serie de dibujos animados sobre las aventuras de Jackie Chan que incorpora juegos compatibles con *EyeToy*. Por último, ya dentro del género musical, nos encontramos con DJ: Decks & FX. Un título con el que se puede convertir tu **PlayStation 2** en una mesa de mezclas. El juego viene ya con 50 pistas incluidas y multitud de herramientas para trabajar como un profesional mezclando música. Aquí contará con temas de artistas españoles.

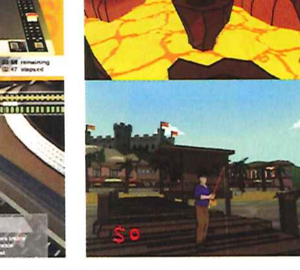
DJ: DECKS & FX





■ **Conviértete en un DJ profesional con DJ: Decks & FX**

JACKIE CHAN ADVENTURES



CRISIS ZONE



TAKE TWO DISTRIBUYE JOYTECH

Take Two España ha llegado recientemente a un acuerdo con el fabricante de accesorios **Joytech** para distribuir en nuestro país su amplia gama de productos. Mandos, volantes, bolsas de transporte y pantallas de plasma para consola conforman el amplio catálogo de esta compañía.

ACCLAIM PRESENTÓ JUICED

El pasado 6 de julio tuvo lugar la presentación de ***Juiced*** a la prensa. El evento tuvo lugar en los Talleres Caballero, en Fuenlabrada, uno de los talleres más premiados dentro del fenómeno *tuning* por sus originales modelos personalizados.



BANDA SONORA DE DRIV3R

El juego de **Reflections** ya ocupa el número 1 de ventas en España. Además, **Atari** ha firmado con **Sony Music** para lanzar la banda sonora de ***Driv3r*** con un *Making Of* de 12 minutos y bandas como *Phantom Planet* o *Iggy Pop*.

MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION

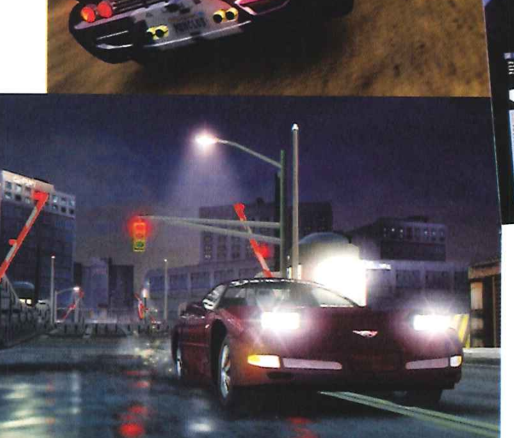
Carreras callejeras para coches de lujo

La franquicia de **Take Two** llega a su tercera entrega con un motor gráfico renovado e interesantes novedades. En ***Midnight Club 3: DUB Edition*** hay más de 50 vehículos licenciados que plasman la fiebre por los coches grandes y personalizados que existe ahora mismo en Estados Unidos. Modelos tan exclusivos como el Escalade de Cadillac o los gigantescos Hummer son algunos de los vehículos que aparecen en el juego. La acción se desarrolla en 3 ciudades norteamericanas, Detroit (capital mundial del automóvil), San Diego (la ciudad de las carreras ilegales) y Atlanta (el mayor centro de *tuning* de EE.UU.). Por primera vez en la serie, las motos podrán competir contra coches, en eventos que admiten hasta un total de 8 jugadores simultáneos On-line.

DUB

La revista que da nombre a esta tercera entrega de *Midnight Club* es la publicación sobre *tuning* con más renombre en EE.UU. Su estilo «hip-hopero» da cabida a cantantes y otros famosos.

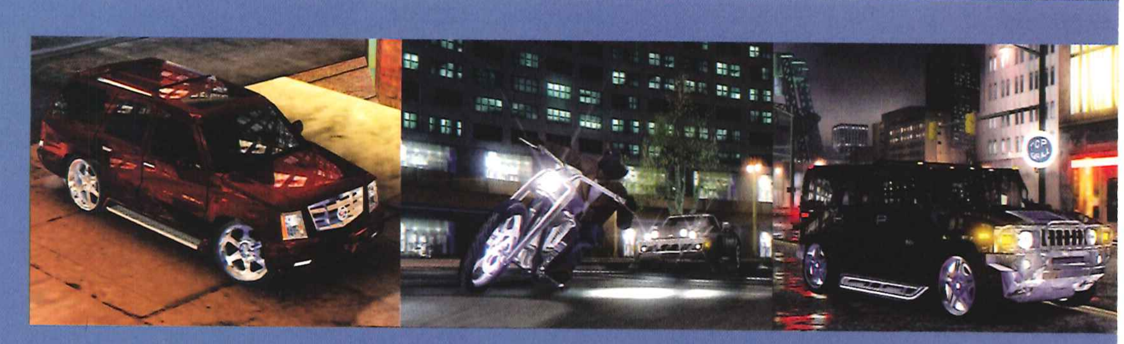

El juego se divide en 3 ciudades: Detroit, Atlanta y San Diego

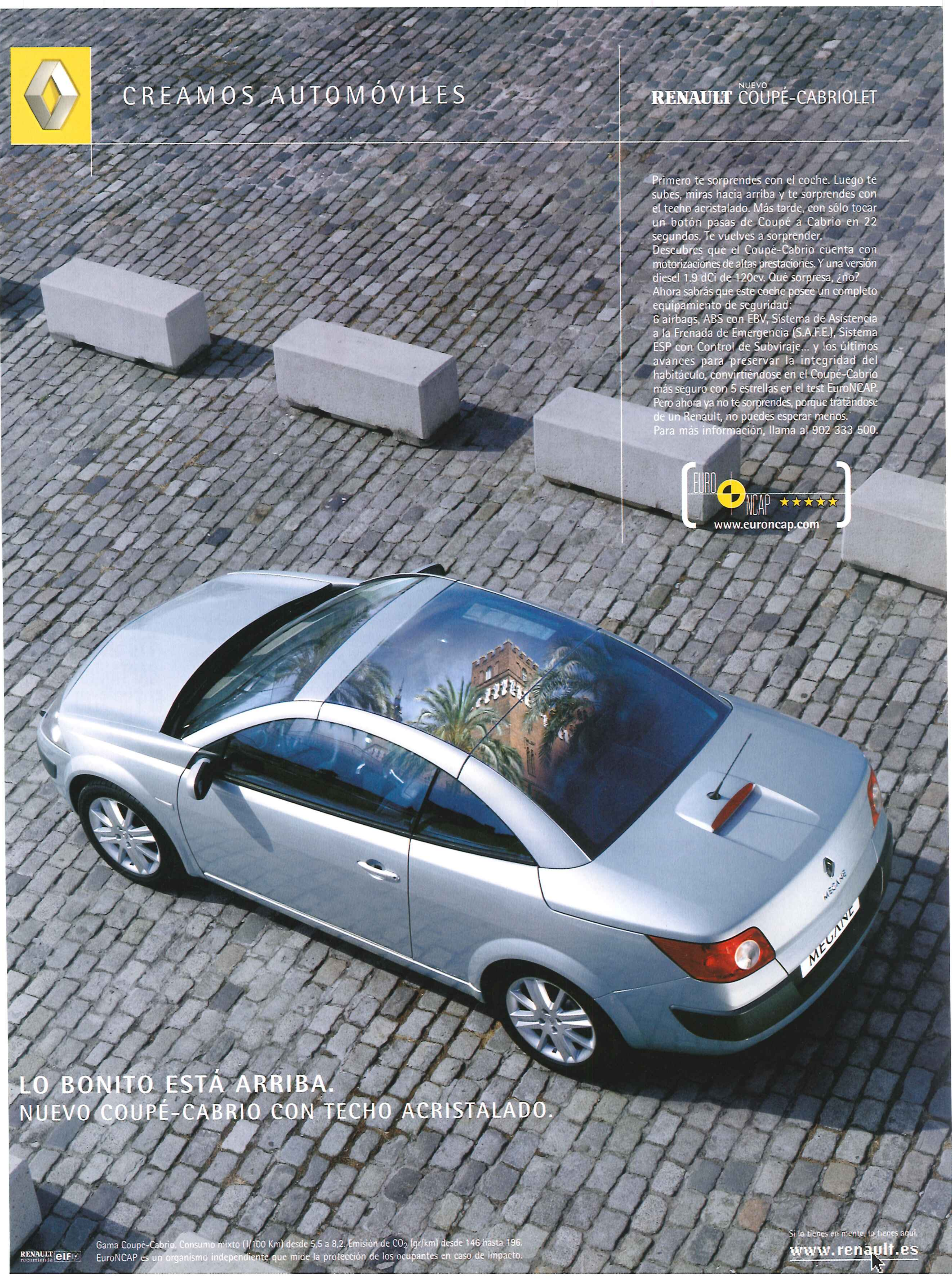


«MODELOS EXCLUSIVOS EN UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DE COCHES PARA PS2»

COCHES CON LICENCIA

En *MC3* podemos encontrar más de 50 vehículos oficiales. Un número que abarca algunas de las marcas con más glamour de coches, camiones y motos como Cadillac, Mercedes o Ducati. Los vehículos sufrirán daños visibles.





CREAMOS AUTOMÓVILES
RENAULT NUEVO COUPÉ-CABRIOLET
Primero te sorprendes con el coche. Luego te subes, miras hacia arriba y te sorprendes con el techo acristalado. Más tarde, con sólo tocar un botón pasas de Coupé a Cabrio en 22 segundos. Te vuelves a sorprender.
Descubres que el Coupé-Cabrio cuenta con motorizaciones de altas prestaciones. Y una versión diesel 1.9 dCi de 120cv. Qué sorpresa, ¿no?
Ahora sabrás que este coche posee un completo equipamiento de seguridad:
6 airbags, ABS con EBV, Sistema de Asistencia a la Frenada de Emergencia (S.A.F.E.), Sistema ESP con Control de Subviraje... y los últimos avances para preservar la integridad del habitáculo, convirtiéndose en el Coupé-Cabrio más seguro con 5 estrellas en el test EuroNCAP.
Pero ahora ya no te sorprendes, porque tratándose de un Renault, no puedes esperar menos.
Para más información, llama al 902 333 500.
EURO NCAP ★★★★★
www.euroncap.com
MEGANE
LO BONITO ESTÁ ARRIBA.
NUEVO COUPÉ-CABRIO CON TECHO ACRISTALADO.
RENAULT recomienda elf
Gama Coupé-Cabrio. Consumo mixto (l/100 Km) desde 5,5 a 8,2. Emisión de CO_2 (gr/km) desde 146 hasta 196.
EuroNCAP es un organismo independiente que mide la protección de los ocupantes en caso de impacto.
Si lo tienes en mente, lo tienes aquí.
www.renault.es

BLOCKBUSTER

15.000 SOCIOS EN «GAMECLUB»

Durante el primer mes de funcionamiento de «Gameclub», el nuevo servicio de **Blockbuster** para los aficionados a los videojuegos ha alcanzado la cifra de 15.000 socios que pueden disfrutar de las ventajas que ofrece. Como por ejemplo, disponer de un alquiler gratuito por cada tres realizados en el mismo mes natural, una de las medidas que más éxito han tenido, alcanzando a un tercio de los miembros del Club. Otra ventaja es la acumulación de 1 Euro en la cuenta cliente por cada juego alquilado.

RESULTADOS CONCURSOS

WHIPLASH
Ganadores de 1 juego y 1 camiseta:
- Germán Mené Santaolalla (MURCIA)
- Francisco Alejandro Ucero López (CÁDIZ)
- Ricardo Molina Walsh (GRAN CANARIA)
- Lourdes Alcaide Cruz (LERIDA)
- Santiago Pérez Morales (BARCELONA)
- Nestor Batista Adegre (BALEARES)
- Ángeles García Cousiño (PONTEVEDRA)
- Carla González (SANTANDER)
- Josu Amoredieta Herrero (VIZCAYA)
- Juan Carlos García Robledo (MADRID)
- Francisco José Fajardo Florín (CADIZ)
- José Mercado Gelado (MADRID)
- Juan Antonio Ramos Hernández (HUELVA)
- Ana Luisa García Gámez (STA. CRUZ TENERIFE)
- Almela Monzó Pascual (CASTELLÓN)

SINGSTAR
- Xavier Paredes Rubio (BARCELONA)
- Manuel Rosillo Velasco (MÁLAGA)

GT4
- Mª Jesús Vaquero Sanz (SEGOVIA)
- Juan Marquínez López (ÁLAVA)
- Antonio Leda García (PALMA MALLORCA)
- Roberto Carlos Ciudad Díez (BARCELONA)
- Rafael Torralbo Escasena (SEVILLA)
- Luis Martínez Pavón (BARCELONA)
- Raúl Fraile García (SANTADER)
- Mark Massip Xamar (BARCELONA)
- Francisco José Gisbert Hernández (VALENCIA)
- José Antonio Morales Lorente (MURCIA)
- Juan Francisco Morales Lorente (MURCIA)
- José Luis Suárez Hernández (LAS PALMAS G.C.)
- Jordi Tebar Torelló (BARCELONA)
- Alberto Rodríguez Carrasco (MADRID)
- José Alberto Fernández Ahijado (LEÓN)
- Alberto J. Herrera Hernández (LAS PALMAS G.C.)
- Almudena Serrano Álvarez (BARCELONA)
- Sergio Otero García (ZARAGOZA)
- Mª Carmen Martínez Alarcón (CASTELLÓN)
- María Agüera Ortiz (BARCELONA)

PRO EVOLUTION SOCCER 4

El simulador futbolístico de Konami se pondrá a la venta en tierras europeas el próximo otoño



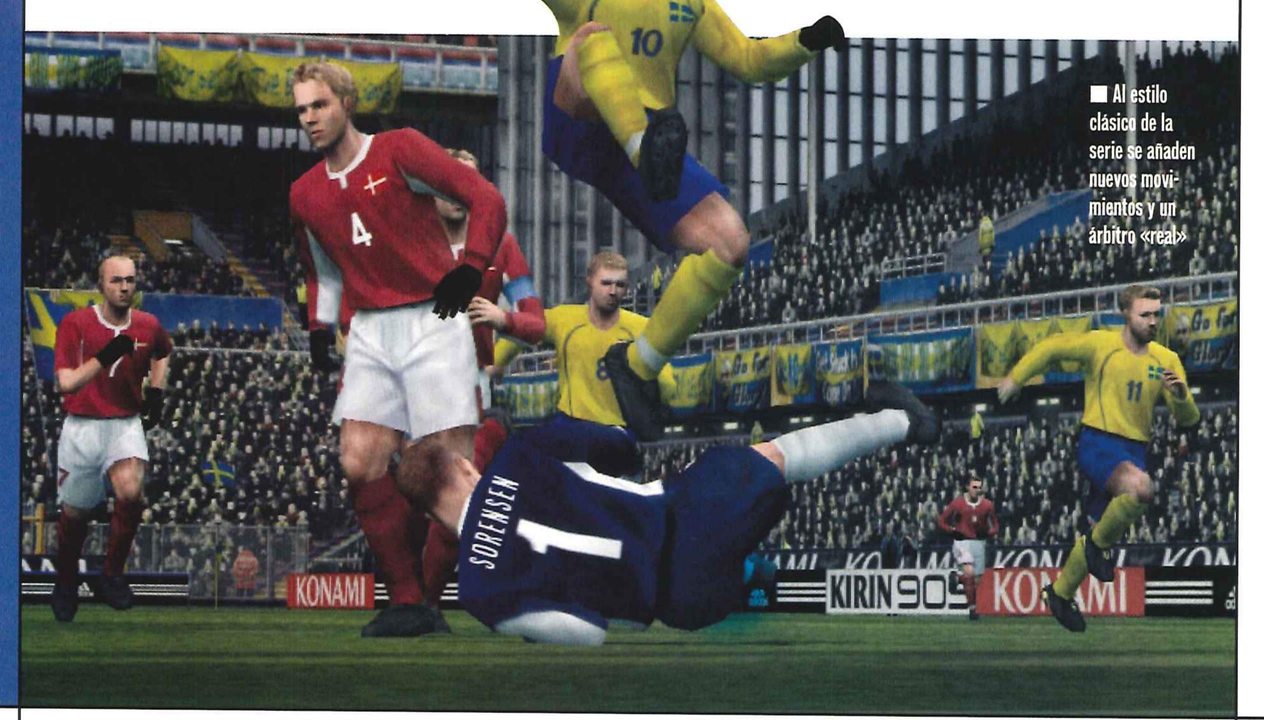
Entre los «jugones» más exigentes y empedernidos ha habido un título insustituible para compartir con los amigos, o simplemente dedicarle horas y horas en solitario. Estamos hablando de *Winning Eleven*, también conocido como *Pro Evolution Soccer*. La mítica serie de **Konami** alcanzará su cuarta entrega para **PlayStation 2** el próximo Otoño. En esta última edición **Konami TYO** ofrece al jugador un nivel gráfico que supera todo lo visto anteriormente, alcanzando niveles fotorrealistas con los astros del balón. Uno de los aspectos destacables es la incorporación de un nuevo movimiento para los libres indirectos que aporta una mayor variedad de jugadas al repertorio del juego. También se ha añadido un nuevo sistema de regate que ofrece un mejor grado de control para los más habilidosos. Entre las novedades de ***Pro Evolution Soccer 4*** hemos encontrado que ahora tendremos un árbitro siguiendo las jugadas a lo largo de todo el partido en lugar de aparecer sólo para amonestar a los jugadores.

«KONAMI TYO SIGUE CAPTANDO EL ESPÍRITU DEL FÚTBOL»

LOS CRACKS

Las estrellas del balompié, tanto a nivel de clubes como de selecciones, son perfectamente reconocibles por su físico y por su estilo de juego en la cuarta edición de *PES*.





■ Al estilo clásico de la serie se añaden nuevos movimientos y un árbitro «real»

13 CM^2 DE UN TROZO DE METAL.

13 CM^2 DE PANTALLA PARA TUS MENSAJES MULTIMEDIA, TUS FOTOS, TUS VÍDEOS Y PARA TODO LO QUE QUIERAS DISFRUTAR.





POR DANI3PO

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

La moda del Tuning pega fuerte en nuestro país y muestra de ello son las cifras de ventas de la primera entrega de esta saga. Pero NFSU2 es mucho más...

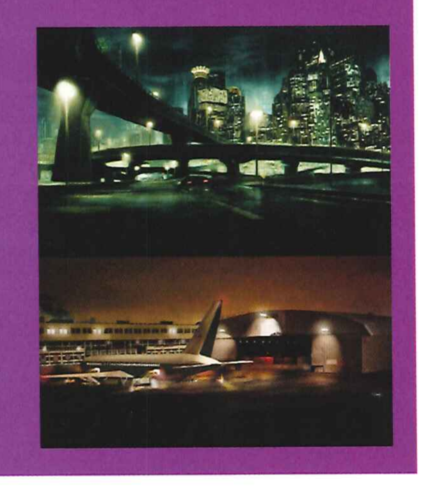


El aspecto del asfalto es toda una seña de identidad

La primera parte de *Need For Speed Underground*, además de revolucionar una saga que había dado síntomas de agotamiento, se convirtió en uno de los mayores éxitos de la industria del videojuego durante la pasada Navidad. Incluso ahora sigue presente entre los primeros puestos de las listas de ventas. Pero la presión sobre el grupo de desarrollo para que el proyecto estuviera en la calle para la época navideña (en principio estaba programado para esta pasada primavera) hizo que parte de las ideas que en un principio iba a llevar tuvieran que ser descartadas. Sin embargo, parte del equipo siguió desarrollando estos elementos pensando ya en una segunda entrega. Durante el pasado E3 tuvimos la oportunidad de ver las primeras imágenes en movimiento, aunque sin duda el video que más llamó la atención a los visitantes fue el que mostraba dos vehículos compitiendo sobre las curvas de una bella fémina. Ahora, con la primera *Alpha* entre nuestras manos, podemos decir que se han efectuado tantos cambios que nos encontramos ante un producto totalmente nuevo. La mayor novedad que acertamos a observar es que se ha abandonado la mecánica de carreras «cerradas» que utilizan la mayoría de los juegos de coches. En esta ocasión contamos con una inmensa ciudad a nuestra disposición, dividida en varios

ESCENARIOS

Aunque se mantiene la estética de la primera entrega, en ***Need For Speed Underground 2*** los entornos han crecido hasta convertirse en una gigantesca metrópoli con varios vecindarios diferenciados. Estaciones, aeropuertos, parques y todo tipo de construcciones desfilarán ante nuestros ojos. Además, aparte de las típicas carreras nocturnas, ahora se incluyen competiciones al amanecer y al atardecer, donde la luz interpreta un papel fundamental.





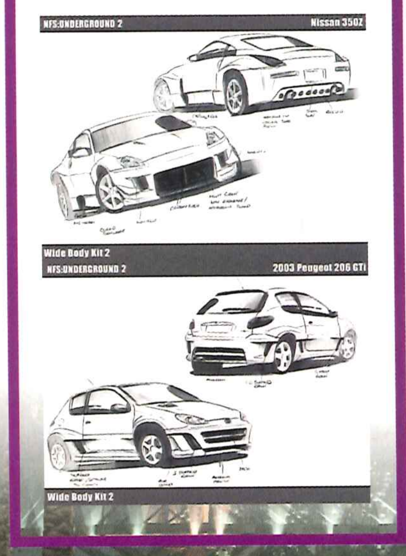
■ **Las opciones de personalización de nuestro coche han aumentado considerablemente**



■ **Las autopistas de circunvalación serán el método más rápido para movernos**

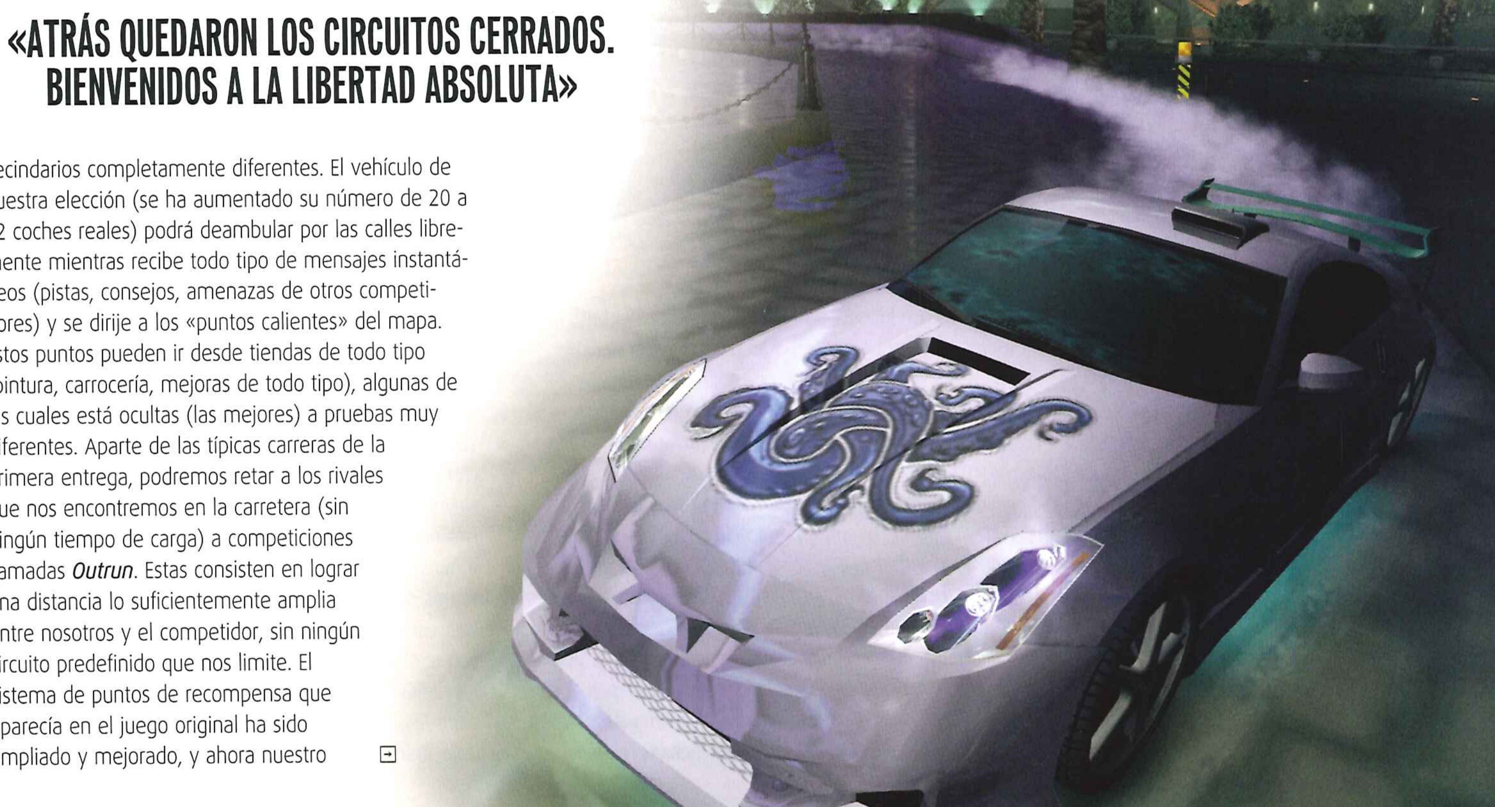
LOS COCHES

Además del amplio catálogo de vehículos reales que se incluían en la primera entrega, se han añadido doce nuevos. Las licencias conseguidas por **Electronic Arts** nos dejarán disfrutar de los modelos más impresionantes.



«ATRÁS QUEDARON LOS CIRCUITOS CERRADOS. BIENVENIDOS A LA LIBERTAD ABSOLUTA»

vecindarios completamente diferentes. El vehículo de nuestra elección (se ha aumentado su número de 20 a 32 coches reales) podrá deambular por las calles libremente mientras recibe todo tipo de mensajes instantáneos (pistas, consejos, amenazas de otros competidores) y se dirije a los «puntos calientes» del mapa. Estos puntos pueden ir desde tiendas de todo tipo (pintura, carrocería, mejoras de todo tipo), algunas de las cuales está ocultas (las mejores) a pruebas muy diferentes. Aparte de las típicas carreras de la primera entrega, podremos retar a los rivales que nos encontremos en la carretera (sin ningún tiempo de carga) a competiciones llamadas *Outrun*. Estas consisten en lograr una distancia lo suficientemente amplia entre nosotros y el competidor, sin ningún circuito predefinido que nos limite. El sistema de puntos de recompensa que aparecía en el juego original ha sido ampliado y mejorado, y ahora nuestro



LA FIEBRE TUNING

En la ciudad en la que se desarrollan las carreras de ***Need For Speed Underground 2*** se encuentran todo tipo de tiendas en las que podremos entrar para modificar nuestro vehículo con todo tipo de mejoras. Desde vinilos para decorarlo o neones inferiores hasta cambiar el sistema de apertura de las puertas, pasando por poderosos equipos de audio de lo más espectacular.

Un mapa nos indicará en todo momento la localización de todos los puntos de interés como carreras y tiendas



«EN NOVIEMBRE VERÁ LA LUZ EN TODO EL MUNDO»

estilo de conducción contará muy mucho a la hora de lograr puntos que nos servirán para mejorar nuestro coche. Desde efectuar peligrosos derrapes a evitar el tráfico en sentido contrario en el último momento, pasando por conseguir diferentes tipos de humo al «quemar las ruedas». Otros modos de juego que se incluyen son los denominados ***Auto Cross*** (circuitos técnicos donde el control es tan importante como la velocidad y en los que competimos contra el reloj) y ***Short Track*** (carreras contra otros cinco competidores en un recorrido estrecho y relativamente corto) Al contrario que antes, ahora contaremos con un amplio garaje donde guardar los vehículos que vayamos adquiriendo, ya no estaremos limitados al mismo desde el comienzo al final del juego. ***NFSU2*** incluye el doble de mejoras visuales para nuestras carrocerías y la promesa (en la versión que tenemos entre manos aún no están implementados) de que los daños de los vehículos sean mucho más realistas. En cuanto al apartado gráfico, cabe destacar que los escenarios son tan bellos y se mueven tan bien como en la primera entrega, algo realmente meritorio si tenemos en cuenta que ahora nos econtramos ante unos entornos totalmente abiertos a nuestra exploración. La banda sonora, que contará con temas de estilo ***Techno***, ***Hip Hop*** y ***Rock***, aún no ha sido confirmada, ya que se espera al último momento con el objetivo de que las canciones estén sonando en las radios de todo el mundo cuando el juego salga a la venta. Por último las posibilidades On-line serán mejoradas e integradas totalmente en el modo principal.





Grand Theft Auto San Andreas

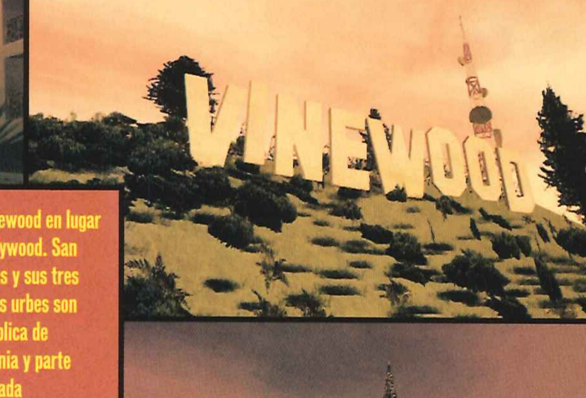
POR NEMESIS











Vinewood en lugar de Hollywood. San Andreas y sus tres grandes urbes son una réplica de California y parte de Nevada











GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

La franquicia que reinventó el concepto del videojuego regresará el próximo 22 de octubre con una nueva entrega. Música Hip-Hop, guerra de bandas y una mayor libertad de acción te esperan en el conflictivo estado de San Andreas

Rockstar North ha situado la nueva entrega de *GTA* no en una ciudad determinada, sino en todo un estado de EE.UU. (ficticio, eso sí). Las fronteras de ***San Andreas*** acogerán tres grandes urbes: Los Santos (inspirada en Los Ángeles), San Fierro (San Francisco) y Las Venturas (Las Vegas). Y entre ellas, una vasta distancia de desierto que el jugador deberá recorrer. Y lo más sorprendente, sin pantallas de carga de por medio. Ésta es sólo una de las múltiples sorpresas que nos va a deparar ***GTA San Andreas***, el lanzamiento que toda la industria del videojuego vigila con una particular mezcla de envidia y admiración. Pese a que el éxito de *GTA III* y *GTA Vice City* ha otorgado a los componentes de **Rockstar** de una aureola de genialidad, estos no se han dormido en los laureles. Han trabajado dos años sin descanso para crear un nuevo simulador de delincuente que vuelva a dejar en la cuneta a sus competidores. Si los dos anteriores *GTA* de **PS2** homenajeaban el cine de gángsters, ***GTA San Andreas*** está inspirado en la cultura del *Hip-Hop* y la guerra de bandas que asoló California a inicios de la década de los 90. Películas como *Los Chicos Del Barrio* y la música de gente como Cypress Hill o Tupac Shakur estarán presentes en la historia de Carl Johnson, el particular «héroe» de ***GTA San Andreas***. Carl mantiene muchos puntos en común con los protagonistas de los *GTA* precedentes, sobre todo en lo referente a la capacidad de quebrantar la ley, pero os sorprenderá además por su facilidad para modificar su física al gusto del jugador. Ya sea cambiando de *look* en la barbería ⊞

«SAN ANDREAS NO ES UNA CIUDAD, ES UN EXTENSO ESTADO DE EE.UU. CON TRES GRANDES CIUDADES EN SU INTERIOR»

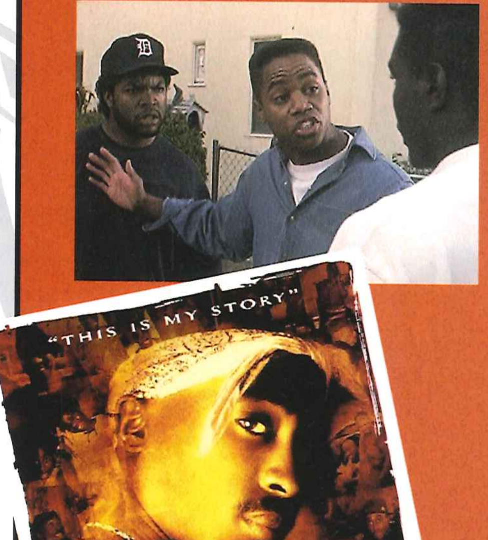


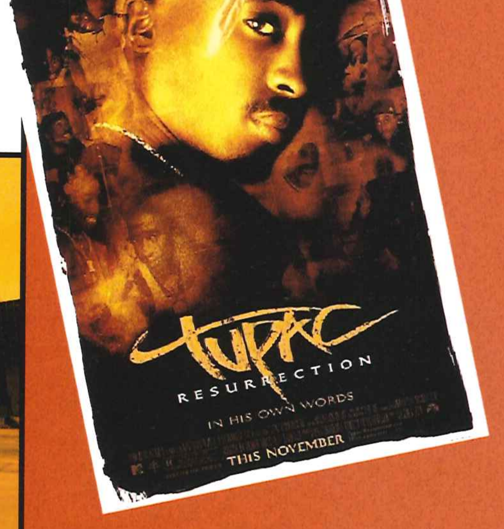
(tú decides si prefieres un pelo a lo afro o un bigote marca Shaft) o haciendo que aumente de peso. Por primera vez en la historia de los *GTA*, el protagonista deberá comer para mantener su nivel de energía. Pero ojo, demasiadas visitas a locales de comida rápida convertirán a Carl en una bola de sebo incapaz de correr y desempeñar algunas misiones. Será entonces el momento de cambiar el coche por la bicicleta y visitar el gimnasio, antes de que tus compañeros de banda te pierdan todo el respeto. Ésta es sólo una de las muchas novedades que ofrecerá ***GTA San Andreas***. En su línea habitual de secretismo, **Rockstar North** no quiso revelarnos mucho más durante la presentación del juego en Londres. Nos mostraron las primeras misiones de ***GTA San Andreas***, la forma en que el protagonista puede acceder al interior de los edificios (para atracar, hablar con otros personajes, etc.), como se tirotea a las bandas rivales desde el coche... Pero ni una sola palabra sobre cuántas clases de vehículos podremos pilotar, ni sobre la duración total de la aventura. Lo que sí quedó claro son las mastodónticas dimensiones del mapa del juego. Cada una de las tres ciudades de ***San Andreas*** ofrecerá unas dimensiones parecidas a las de *Vice City*, a lo que hay que sumar además el desierto entre ellas. Siguiendo la tradición de *GTA*, habrá multitud de misiones secundarias y todo tipo de retos al margen de la historia central, y emisoras de radio con música original de la época (el *Hip-Hop* no faltará por supuesto), aunque de momento **Rockstar** no ha querido hacer oficial los títulos de las canciones licenciadas. Este es sólo uno de los muchos secretos que se irán desvelando, si los todopoderosos señores de **Rockstar** quieren...

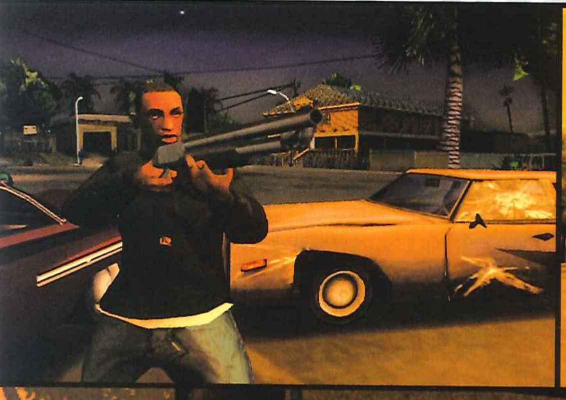
«TODA LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO MIRA HACIA GTA SAN ANDREAS CON UNA MEZCLA DE ENVIDIA Y VENERACIÓN»

BIENVENIDOS A LA TURBULENTA SAN ANDREAS

Si *Grand Theft Auto III* y *GTA Vice City* eran el homenaje de **Rockstar** al cine de gángster, ***GTA San Andreas*** está fuertemente influenciado por la cultura *Hip-Hop*, la estética «Gangsta», películas como *Los Chicos Del Barrio* y músicos como Tupac Shakur. La acción se remonta al inicio de la década los 90, cuando en California la guerra entre las bandas *Crisp* y *Blood* se encontraba en su máximo apogeo.

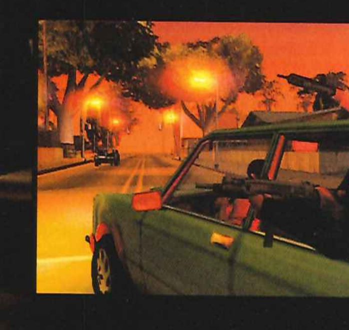






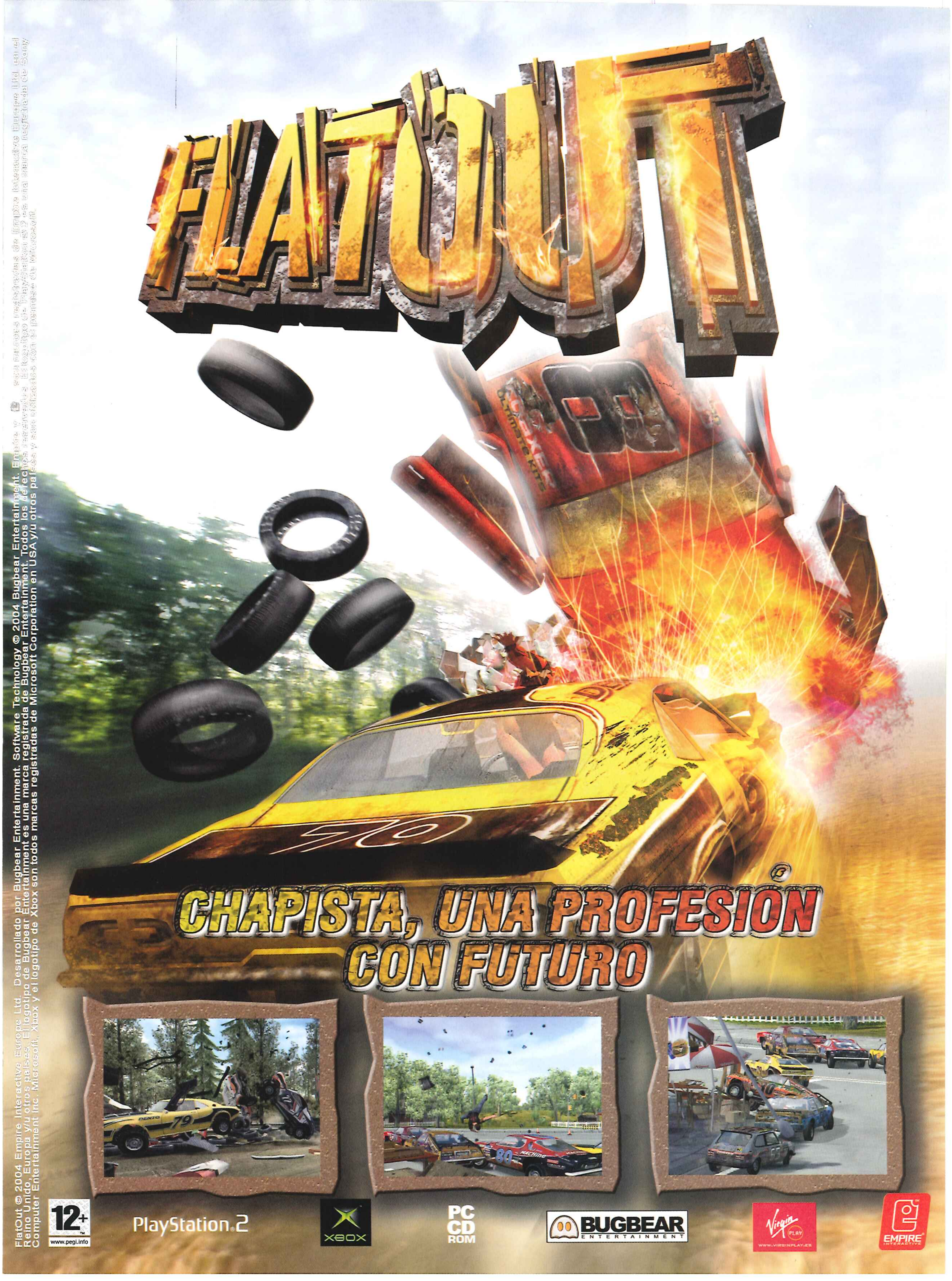






Tras cinco años de ausencia, Carl volverá a su barrio para reencontrarse con su antigua banda. Enseguida se meterá en líos...



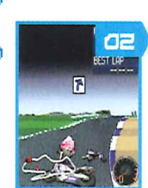

FLATOUT
CHAPISTA, UNA PROFESIÓN CON FUTURO
12+
www.pegi.info
PlayStation.2
XBOX
PC CD ROM
BUGBEAR ENTERTAINMENT
Virgin PLAY
WWW.VIRGINPLAY.ES
EMPIRE INTERACTIVE
FlatOut © 2004 Empire Interactive Europe Ltd. Desarrollado por Bugbear Entertainment. Software Technology © 2004 Bugbear Entertainment. Empire y son marcas registradas de Empire Interactive Europe Ltd. en el Reino Unido, Europa y/u otros países. El logotipo de Bugbear Entertainment es una marca registrada de Bugbear Entertainment. Todos los derechos reservados. El logotipo de PlayStation®2 es una marca registrada de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox y el logotipo de Xbox son todos marcas registradas de Microsoft Corporation en USA y/u otros países y son utilizados con el permiso de Microsoft.

TOP 10 RECOMENDADOS



01 FERNANDO ALONSO RACING

Emula a nuestro campeón de Fórmula 1 al volante en los mejores circuitos.



02 MOTOGP 2

La mejor competición sobre dos ruedas y toda la emoción de las grandes cilindradas.



03 DRIV3R

Libertad de acción absoluta en tu móvil para el juego de la temporada.



04 BLOCK BREAKER DE LUXE

Una fabulosa variante de Arkanoid.



05 OPERATION SHEEP STINGER

Un arcade de órdago que pondrá a prueba tus reflejos y tenacidad.



06 RESIDENT EVIL

Acaba con los zombis de la mansión.



07 POP: LAS ARENAS DEL TIEMPO

Una apasionante aventura en el lejano Oriente y con gráficos de gran calidad.



08 TONY HAWK'S UNDERGROUND

Demuestra tu destreza en monopatín y esquiva los obstáculos más dispares.



09 FOOTBALL MOBILE 2004

Uno de los mejores juegos de fútbol que podrás encontrar para tu móvil.



10 RAINBOW SIX 3

Un gran juego de acción táctico con una calidad gráfica insuperable.

Accede desde tu móvil a MoviStar emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos

Cómo descargarte un videojuego desde MoviStar emoción



01 - Entra en MoviStar emoción

Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de MoviStar, entra en la página de MoviStar emoción.

02 - Selecciona Videojuegos

Una vez dentro de e-moción si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de Videojuegos, la primera que encontrarás en la pantalla de inicio del menú. Seleccionalá para poder descargarte los mejores Videojuegos.

03 - Elige categorías

selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el top MoviStar emoción o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.

04 - Descarga tu juego

Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio del juego se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Una vez completada, podrás jugar desde tu móvil todo lo que quieras y desde donde quieras sin ningún coste adicional.

Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente MoviStar al 609 (llamada gratuita).

Driv3r EXCLUSIVO

El juego más esperado en consola, ya en tu móvil

La nueva entrega del juego que inspiró *GTA 3* y *Vice City* llega a tu móvil con el mismo concepto y guión que su homólogo de consola. Miami, Niza y Estambul son los escenarios de un juego que combina acción a pie y al volante de una gran variedad de vehículos (coches, camiones, motos...). Estructurado en misiones, ***Driv3r*** también ofrece misiones de conducción y la posibilidad de recorrer las ciudades por el simple placer de conducir, pudiendo subir y bajar de los vehículos a voluntad. Para quienes ya estén disfrutando de las versiones de consola, la edición de móvil incluye además la posibilidad de desbloquear trucos que se pueden usar en las consolas, una oferta inusual en estos juegos. Por lo demás, unos buenos gráficos y un buen sonido te permitirán vivir grandes momentos de diversión. Todo lo mejor de ***Driv3r*** en tu móvil.

SIENTE LA LIBERTAD

Este juego te permite hacer prácticamente cualquier cosa que quieras. Pocos títulos ofrecen más libertad de elección, desde cambiar a placer de vehículo a realizar todo tipo de misiones o recorrer de arriba a abajo las ciudades. ¡Es genial!



Guía a Tanner por las calles de Niza, Estambul y Miami a pie o conduciendo un vehículo

DRIV3R

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Una adaptación asombrosa.
[-] No hemos encontrado nada negativo.

9.0 **GRÁFICOS:** La vista cenital permite contemplar la acción a la perfección y disfrutar de la enorme variedad de ciudades y vehículos.

8.9 **AUDIO:** No falta de nada, ni siquiera los sonidos de los diferentes vehículos que aparecen a lo largo de la aventura.

9.8 **JUGABILIDAD:** Es total, para que puedas controlar todo sin ningún tipo de problemas.

Accede desde tu móvil a MoviStar emoción Videojuegos para descargarte este juego

TERMINALES COMPATIBLES

SAMSUNG SGHE700, SAMSUNG SGHX600, SIEMENS S55, SIEMENS M55, SIEMENS SL55, SIEMENS MC60, NOKIA 7650, NOKIA 6100, NOKIA 7210, NOKIA 7250, NOKIA 6610, NOKIA 6820, NOKIA 3100, NOKIA 3650, NOKIA 3510i, MOTOROLA V300, MOTOROLA V600, MOTOROLA V525, NEC 341i, TSM-6, TSM-7.



PlayStation.2 Revista Oficial - España

NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviSta



Ministry Of Sound

MoviStar emoción y THQ está dispuesta a llevar todo el ritmo a tu móvil y para ello está ultimando un juego basado en la famosa marca ***Ministry Of Sound***. Mezclando la música con el boxeo, el título consiste en combates a todo ritmo entre DJ's famosos. Podrás elegir entre 6 DJ's, cada uno especializado en distintos tipos de música, como el *Hip-Hop* o el ambiente. **THQ** ofrecerá un estupendo *arcade* con un apartado sonoro espectacular. En definitiva, una experiencia original y divertida que estará disponible en tu móvil pronto. No nos pierdas la pista y únete a la fiesta este verano porque podrás ganar un fantástico viaje a Ibiza, reproductores MP3 y albumes de ***Ministry Of Sound.***

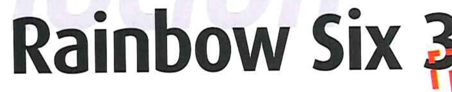
MoviStar emoción

Los mejores videojuegos para tu móvil

Visita la web de



Entra en cualquier momento en **www.movistar.com/emocion/juegos** y consulta móviles compatibles, muchos más juegos y toda la información que necesitas



Rainbow Six 3

EXCLUSIVO

El mejor shooter cooperativo

En el año 2007, EE.UU. se ve sometido a un embargo en el suministro de petróleo y sus ciudadanos están sufriendo ataques terroristas. Por ello, tienes que viajar a Venezuela para asegurar la última fuente de suministro de crudo. Como líder de un grupo de fuerzas antiterroristas de Elite, rescata rehenes y desactiva bombas a lo largo de 10 niveles plagados de tensión donde hay que disparar sin cesar. Los detallados escenarios donde se desarrolla el juego están repletos de enemigos, que te obligarán a plantear una buena estrategia sobre la marcha para acabar con todos ellos. Por suerte, puedes ir consiguiendo nuevo equipamiento para tus soldados. Los gráficos son tremendamente eficaces y potencian la rapidez de la acción en uno de los juegos más trepidantes que puedes encontrar para tu móvil.

■ Según avances en la aventura podrás conseguir nuevo equipamiento para tus soldados

COMO UN AUTÉNTICO COMANDO

Hay que tener cuidado en varios niveles porque si alertamos a los terroristas liquidarán a los rehenes. Por eso hay que plantear una buena estrategia de juego.

RAINBOW SIX 3

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La tensión que proporciona es increíble.
[-] No hemos encontrado nada negativo.

9.0	**GRÁFICOS:** El colorido de escenarios y explosiones se suma una vista perfecta de la acción con todo lujo de detalles.
8.9	**AUDIO:** En Rainbow Six 3 para móvil los disparos de las armas están muy logrados.
9.4	**JUGABILIDAD:** Nunca controlar a un equipo de guerrilla fue tan sencillo.

Accede desde tu móvil a MoviStar emoción Videojuegos para descargarte este juego

TERMINALES COMPATIBLES

NOKIA 6600, NOKIA N-GAGE, NOKIA 3650, NOKIA 7650, NOKIA 3510i, NOKIA 6100, NOKIA 6610, NOKIA 7210, NOKIA 7250, NOKIA 6820, MOTOROLA V300, MOTOROLA V600, MOTOROLA V525, SAMSUNG SGHE700, SAMSUNG X600, SIEMENS S55, SIEMENS M55, SIEMENS SL55, SIEMENS SC60.

9.0 (SOBRE 10)

PlayStation.2

oción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS



Torapia

El juego oficial de la película *Torapia* va a ser un divertidísimo *arcade* en el cual se mezclarán todos los elementos del filme: el protagonista con el traje de luces, las monjas, los médicos y, por supuesto, los toros. Tendremos que recorrer escenarios en busca de diamantes para un collar, dejando rosquillas a nuestro paso con el fin de hacer que el toro recorra el circuito de rosquillas embistiendo todo lo que se ponga por delante. Un desarrollo delirante para un juego muy prometedor, que en breve estará disponible en **MoviStar emoción** acompañado de interesantes promociones.

¡Gana premios con Driv3r y Rainbow Six 3!

Si eres cliente de **MoviStar emoción** y te descargas el juego *Driv3r* entre el 15 y el 31 de julio, entrarás en un sorteo donde puedes ganar uno de los 10 juegos *Driv3r* para **PS2** que regala **MoviStar emoción**. Para más información acerca de las tarifas y otros datos de la promoción, consulta la web: **www.movistar.com/emocion/juegos/** Además de esta estupenda iniciativa, **MoviStar emoción** está preparando otra promoción muy atractiva para *Rainbow Six 3* en la que podrás entrar en el sorteo de diez fabulosos juegos *Rainbow Six 3* para **Playstation 2**. ¡Vaya verano de emociones que te espera!

MoviStar emoción

VIDEOJUEGOS MÁS DESCARGADOS

Accede desde tu móvil a MoviStar emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos

01 TETRIS

El juego de puzzle más famoso de todos los tiempos llega desde Rusia a MoviStar emoción.



02 FERNANDO ALONSO RACING

Emula a nuestro campeón de Fórmula 1 al volante en los mejores circuitos.



03 TORRENTE

«Apatrulla» la ciudad con el detective más pintoresco de la historia acompañado de su voz digitalizada.



04 EL CASTIGADOR

Toda la emoción de la película en un gran juego de acción.



05 FIFA 2004

La mejor simulación de fútbol en tu móvil llega de la mano de Electronic Arts.



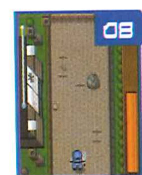
06 PARIS DAKAR

El rally más duro se juega en tu móvil. Gaelco ha creado una vez más un título de gran calidad.



07 MOTOGP 2

Disfruta con el mejor simulador de carreras de motos jamás creado para móviles.



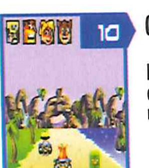
08 NINJA RUN

El juego de carreras más original: ¡corre, salta, esquiva y gana!



09 STREET FIGHTER: MAXIMUM BLOW

La saga más famosa de lucha de todos los tiempos en tu móvil.



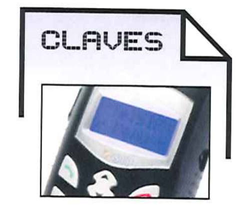
10 CRASH NITRO KART

Las carreras más divertidas de Crash Bandicoot con unos gráficos impactantes.

TELEFONO IP 4G PHONE CL-1005

Amortiza la conexión a Internet

CLAVES



■ ***FICHA TECNICA***

Teléfono IP, conectividad USB, salida para auriculares, control de volumen, autoconfigurable, funciones de agenda, rellamada, registro de llamadas perdidas

■ ***VALORACIÓN***

Una solución fácil de usar, económica y muy versátil (el teléfono se puede llevar en cualquier mochila o maleta para ser usado en cualquier parte del mundo) que hace posible comunicarse con otros usuarios de este tipo de terminal deforma gratuita independientemente de donde se encuentren los interlocutores.
Muy recomendable para padres y estudiantes en un país extranjero, por ejemplo.

Sin duda, el precio que hay que pagar por una conexión de banda ancha puede parecer elevado salvo que se obtenga algún beneficio a partir de su uso. El teléfono **4G Phone** es un buen vehículo para amortizar la inversión en ADSL o cable (aunque también funciona con una conexión de módem convencional) al permitir la comunicación hablada de forma directa y con una calidad elevada entre dos usuarios que dispongan de este tipo de terminal de comunicación. Se dispone de un número en cada terminal, conectándose a un ordenador mediante el puerto USB. Se marca el número de la otra persona, y a hablar de forma gratuita durante todo el tiempo del mundo, sea cual sea el lugar donde se encuentre nuestro interlocutor. Es ideal para comunicarse en vacaciones o con familiares y amigos en el extranjero o en otras provincias.



PVP-R: 125 € (un solo terminal), 225 € (juego de dos terminales)



PVP-R: 499 €: contratado con Telefónica Móviles

MOVIL SONY ERICSSON Z1010

La tercera generación llega con fuerza

El **Z1010** es uno de los teléfonos más completos que hay actualmente en el mercado. Compatible con la tecnología 3G, dispone de todo lo necesario para capturar imágenes fijas y vídeo, realizar videoconferencia, reproducir archivos multimedia, conectarse con otros dispositivos debido a su tecnología *Bluetooth* integrada, así como ofrecer a los usuarios una calidad difícil de igualar en lo que a su acabado y a la calidad de la pantalla se refiere. Si se desea jugar, existen multitud de títulos Java, que se ejecutarán con agilidad y excelentes propiedades multimedia sobre este elegante móvil.

«UN MÓVIL PREPARADO PARA EL FUTURO»

CLAVES



■ ***FICHA TECNICA***

Redes UMTS, GSM900 y 1800, cámara de fotos VGA y cámara para videoconferencia, pantalla de 65.536 colores (176x220 puntos), visor externo, conectividad Bluetooth, compatible PC y Mac, almacenamiento Memory Stick Duo, sonido polifónico de 74 voces, audio MP3, vídeo MPEG4, organizador, calendario, agenda, pes de 144 gramos, dimensiones de 9'8 x 5'4 x 2'9 cm, autonomía de hasta 4 horas en conversación y 450 horas en espera.

■ ***VALORACIÓN***

Las comunicaciones del futuro en un teléfono elegante, funcional y versátil.

CLAVES



http://www.epson.es

EPSON PICTUREMATE

■ ***FICHA TÉCNICA***

Tamaño de las copias: 10x15 cm.
Tecnología: Inyección de tinta con 6 cabezales EPSON Micro Piezo. Tamaño de gota de 2'5 pico litros.
Tinta: 6 colores (cian, magenta, negro, rojo, amarillo), pigmentada de alto brillo.
Velocidad: en torno a 2 minutos y medio por copia (sin márgenes).
Resolución: 5.760 x 1.440 puntos por pulgada (ppp), usando el papel fotográfico adecuado.
Conectividad: USB 1.1, Bluetooth (usando el adaptador Bluetooth opcional), 5 ranuras de memoria.
Tarjetas de memoria compatibles: x-D, SmartMedia, Compact Flash, Microdrive, Memory Stick, Memory Stick Pro, Memory Stick Duo, SD, MMC, MiniSD (con adaptador opcional).
Modos de impresión: con márgenes, sin márgenes, tamaño cartera, hoja índice.
Alimentador: capacidad para 20 hojas de papel PictureMate (gramaje de 265 gr/m2).
Compatibilidad: ordenadores PC y Mac con sistema operativo Win98/Me/2000/XP y Mac OS8.6 o superior y Mac OS 10.2 o superior.
Dimensiones: 25'6 x 15'4 x 15'3 cm.
Peso: 2'7 Kg.
PicturePack: contiene un cartucho de tinta pigentada de seis colores y 100 hojas 10x15 de papel EPSON con 264 gr/m2.

■ ***VALORACIÓN***

Una impresora fotográfica que ofrece unos excelentes resultados con un precio por copia muy ajustado. Además, es fácil de transportar y su manejo es muy sencillo, tanto en modo autónomo como conectada a un PC o Mac. Una solución muy recomendable para imprimir fotografías provenientes de una cámara digital de manera ocasional o para compartir con compañeros de viajes o familiares y amigos.

PVP-R: 199
PVP-R (PicturePack): 39

■ **La impresora EPSON PictureMate es fácil de instalar y transportar gracias a su funcional diseño. Estéticamente, su aspecto puede gustar más o menos, pero en la práctica es muy efectivo**

EPSON PICTUREMATE

PERSONAL PHOTO LAB

Epson ha conseguido ofrecer a los aficionados a la fotografía digital un completo laboratorio fotográfico, económico y sencillo de manejar



Uno de los problemas a los que se enfrentaban hasta hace poco los usuarios de cámaras digitales era el de la impresión. La ausencia de servicios de impresión digital en las tiendas, junto con los elevados precios de las copias impresas en casa con las impresoras fotográficas tradicionales, hacían difícil que los usuarios dispusiesen de todas las ventajas de la fotografía digital.

LA PROPUESTA DE EPSON

La impresora **PictureMate** de **EPSON** consigue superar estos inconvenientes, gracias a tres factores: facilidad de uso, copias con un precio económico y una calidad excelente en las imágenes impresas. La facilidad de uso está avalada por su ambivalencia al poder emplearse tanto de forma autónoma o conectada a un ordenador. Es más, con el accesorio *Bluetooth*, es posible imprimir fotos directamente desde un teléfono móvil, un PDA o incluso un ordenador que incorpore este tipo de conectividad inalámbrica. En el modo autónomo se podrá acceder a un menú en pantalla con todas las opciones para configurar el tipo de impresión que se desee, incluyendo el uso de márgenes, creación de copias índice... Además, es compatible con 12 tipos de tarjetas distintas. Conectada al PC o Mac, la **PictureMate** despliega todo su potencial creativo mediante el uso del *software* que se entrega junto con la impresora propiamente dicha. Se trata de un *software* muy intuitivo y sencillo de manejar, que va guiando paso a paso al usuario a través de todos los pasos implicados en la impresión. La selección de las fotos, la edición básica, el realzado del color o la nitidez, el uso de márgenes o incluso la posibilidad de usar plantillas predefinidas para crear, a partir de las fotos, tarjetas de felicitación, postales, tarjetas navideñas, etc.

«IMPRESORA FOTOGRÁFICA PARA COPIAS CON TAMAÑO 10X15»

ECONOMÍA Y CALIDAD

En cuanto a la economía, las claves de **EPSON** son un comedido precio de la impresora, así como unos consumibles realmente asequibles. El *PicturePack*, compuesto por un cartucho de tinta con 6 colores y 100 hojas de papel fotográfico 10x15 de alta calidad, tiene un precio en torno a los 39 Euros, lo cual supone que el precio por copia es de unos 0,39 céntimos de Euro, realmente razonable, y más aún si se tiene en cuenta que la calidad de las fotos impresas es excelente y equiparable a la de las fotos obtenidas en los laboratorios de revelado tradicionales.









01. Las ranuras para tarjetas de memoria abarcan todos los tipos de medios de almacenamiento *flash*.
02. El panel LCD ofrece toda la información necesaria para controlar la **PictureMate** de forma autónoma.
03. El asa hace posible transportar con total comodiad la impresora de un lugar a otro.
04. El *PicturePack* incluye todo lo necesario para realizar 100 impresiones por un precio de 39 Euros.

BREVES



NOKIA 6260

Nokia no cesa en su esfuerzo innovador, y fruto de ello es el modelo **6260** que estará en el mercado después del verano para deleite de los que desean disponer de lo último en tecnología. Con un diseño espectacular donde destaca la pantalla giratoria y la posibilidad de acoplar un teclado inalámbrico plegable para facilitar la escritura de correos, mensajes o la creación de documentos, su tecnología incluye lo último en conectividad y prestaciones, incluyendo «push to talk», radio o reproductor MP3 de alta calidad.

REPRODUCTOR MP3 NGS JOGGER

NGS, dentro de su línea de productos de calidad, pero con un precio asequible, ha incorporado el modelo **Jogger** a su línea de reproductores MP3 portables. Un diseño original pero muy eficiente, así como características sumamente completas son las claves de esta propuesta de **NGS** para todos los públicos. Hay un modelo con 128 MB de memoria y otro con 256 MB.

PHILIPS HDRW720

Grabador de DVD con disco duro de Philips

Al fin **Philips** ha presentado su grabador de DVD con disco duro, capaz de almacenar hasta 130 horas de emisiones y grabar en DVD aquellos programas que sean dignos de ser guardados. Por otro lado, se puede empezar a ver un programa mientras se sigue grabando, o conectar una cámara DV para guardar las grabaciones directamente en DVD.

PVP-R: 700 €



SONY HI-MD WALKMAN MZ-NH600D

Hasta 45 horas de música y 1 GByte de capacidad



La tecnología *Minidisc* alcanza su máxima expresión con este *walkman* que combina discos de alta capacidad con la posibilidad de almacenar música y datos. Con una autonomía de hasta 30 horas y compatibilidad con los *minidisc* anteriores, este dispositivo hará las delicias de los amantes de la música en cualquier momento y en cualquier lugar. Además, la conectividad USB asegura compatibilidad con todos los sistemas.

PVP-R: 199 €

ADS TECH MEDIALINK

El intermediario entre el ordenador y la televisión

PVP-R: 249 €



En los últimos tiempos están proliferando este tipo de dispositivos que permiten reproducir los contenidos multimedia almacenados en el ordenador directamente a través del televisor del salón, y empleando tecnología inalámbrica, que evita tender molestos y antiestéticos cables. La estética del **MediaLink** es más que correcta e incluye un práctico mando a distancia.

LG RZ-23LZ20

Televisor y monitor LCD todo en uno

PVP-R: 2.120 €

Si está buscando una pantalla LCD para ordenador, pero al mismo tiempo se quiere amortizar la inversión ampliando el abanico de usos de la pantalla, **LG** tiene una buena respuesta de la mano de este televisor LCD con una resolución panorámica de 1.280 x 768 puntos que combina de forma óptima ambos tipos de uso. Su brillo de 450 cd/m,2 y relación de contraste 400:1 son algunas de sus características, y todo ello en poco más de 10 Kg.



La versatilidad es una de las claves de este televisor LCD que además puede trabajar como monitor para PC o Mac

ARCHOS AV400

Archos es una empresa con una amplia experiencia en el diseño de reproductores multimedia portátiles, siendo la gama **AV400** la más avanzada hasta el momento. Con capacidades de 20 y 80 GB, según el modelo, y una calidad de audio y vídeo excepcionales, **AV400** es capaz de proporcionar muchas horas de entretenimiento, ya sea escuchando música o viendo películas. Por si fuera poco, el **AV400** puede grabar programas de TV o satélite en conjunción con un práctico accesorio que abre las puertas a un sinfín de posibilidades, ya acercando este dispositivo a otros productos tradicionales de sobremesa.Por supuesto, no se renuncia a visualizar fotografías ni a grabar audio, ni a la conectividad con el PC o Mac. Sin duda, una maravilla portátil.



La portabilidad del AV400 es excelente, pero sin renunciar a un completo conjunto de funcionalidades multimedia. Sin duda, el Archos AV400 dará mucho de qué hablar y será un objeto de deseo para los amantes del entretenimiento portátil



PVP-R (modelo de 20 GB): 599 €
PVP-R (modelo de 80 GB): 899 €



ombat Elite: WWII Paratroopers(tm) © BattleBorne Entertainment, Inc.
icensed to Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Acclaim ® 2003
cclaim Entertainment, Inc. BattleBorne & TM 2003 BattleBorne Entertainment, Inc.
laystation and it´s logos are registered trademarks of Sony compter Entertainment Inc.
-Box and the X-Box logos are registered trademarks of Microsoft corporation. All rights reserved.
BattleBorne
Media & Entertainment Designers
XBOX
PlayStation 2
La Segunda Guerra Mundial no volverá a ser como te la contaron, sino como tú decidas._ _>/>
>>_ _= Combat Elite. El único juego que combina elementos de rol, estrategia y tácticos.
()*-Conviértete en un paracaidista de élite y lucha contra las tropas alemanas, para evitar el desarrollo de un arma secreta.>>/www.acclaim.es
PlayStation 2
COMBAT ELITE
WWII PARATROOPERS
12+
Acclaim



SONY PSP

POR DANI3PO

La Revolución portátil

CARCASAS, COLORES Y DISEÑOS ORIGINALES

Si **Sony C.E.** cuenta en su haber con varios colores diferentes para su consola de sobremesa, **PlayStation 2**, imaginad hasta qué punto aprovechará las posibilidades estéticas de la portátil. Estos diseños aún son provisionales, pero ya nos dejan ver por donde irán los tiros. Sin duda, cada usuario encontrará la que más le vaya a su estilo personal.

El lanzamiento más importante de la historia de las «handhelds» levanta gran expectación

Tras la impresión causada a todos aquellos que tuvieron la suerte de probarla en el **E3** (donde recibió los dos premios más importantes otorgados por la crítica), llega el momento de recopilar toda la información que nos ha asaltado durante este mes. Decenas de compañías han anunciado su interés en programar para la consola portátil más potente de la historia. Sin ir más lejos, **Criterion** acaba de anunciar que habrá *Burnout* para **PSP**. Antes ya lo había hecho **Electronic Arts** con su *Need For Speed Underground* y **Rockstar**, que dedicará la producción exclusiva de su nuevo estudio de *Leeds* al desarrollo de juegos para la portátil.



A la derecha podéis ver una comparación entre el tamaño de la consola y el del mando de PS2

El stand para la mesa nos permitirá colocar la consola sin temor a que sufra ningún daño

De Bolsillo

El reducido tamaño de la nueva portátil de **Sony** os permitirá llevarla en cualquier parte, incluso en el bolsillo trasero de vuestros vaqueros. **Sony** ha buscado, ante todo, la portabilidad absoluta para que sea cómoda de llevar.

Accesorios

La batería externa nos servirá para alargar la duración de la autonomía de la consola. **Sony** tanbién pondrá a la venta una bolsa de transporte para protegerla. Por su parte, los discos vendrán metidos dentro de una carcasa; no habrá que manipularlos directamente como los de **PS2**.

Nunca antes un sistema de entretenimiento había gozado de tanta aceptación meses antes de su puesta a la venta. Sin embargo, algunas incógnitas siguen presentes entre todos los que esperamos con avidez este momento. Por una parte, su precio. El rumor de que costaría alrededor de 300 Euros ha sido puesto en duda por voces respetadas del sector, aunque **Sony** aún no se ha pronunciado al respecto. Otro punto aún oscuro es la duración de la batería de litio de la consola. Si logran que dure más de seis horas, desde luego dejarán con la boca abierta a todos los usuarios. OS mantendremos informados sobre su evolución.

Algunos de los accesorios revelados hasta la fecha por Sony son tan originales como el mando a distancia para controlar la reproducción de MP3 o el pequeño teclado transparente

LOS JUEGOS



GRAN TURISMO 4

El rey se hace móvil

Son C.E. prepara el lanzamiento del mejor simulador de conducción de la historia para que coincida con la puesta a la venta de la consola. Contará con los escenarios y vehículos de la versión para **PS2**, y además aprovechará todas las ventajas que ofrece el juego en red inalámbrico a través de Wi-Fi, como la posibilidad de intercambiar datos entre los usuarios.

APE ESCAPE

El cazador de monos más famoso de **Sony** hará aparición en la portátil muy pronto. Plataformas, acción y mucho sentido del humor en un título apto para todos los públicos.



ARMORED CORE

La compañía japonesa **From Software** se encuentra en plano proceso de realización de una nueva entrega de su saga más popular. Combates de «mechas» en un futuro lejano.



DYNASTY WARRIORS

Koei parece que no quiere dejar a ningún sistema sin su serie de *beat'em-up* estratégicos ambientados en el lejano oriente feudal. Cientos de enemigos y escenarios gigantescos.



FORMULA ONE

De nuevo **Sony C.E.** será la encargada de proveer a su nuevo proyecto de un simulador de Formula 1. Esperemos que esté a la altura de la versión para los 128 *bits* de la compañía.



FIFA 2005

Electronic Arts ha anunciado que todas sus sagas de simuladores deportivos tendrán su correspondiente versión para **PSP**. La primera en ver la luz será la correspondiente al deporte rey.



HOTS SHOTS GOLF

Uno de los títulos que se encontraban en un estado más avanzado en el **E3** fue también uno de los más aclamados. En su salida al mercado coincidirá con la versión para **PlayStation 2**.



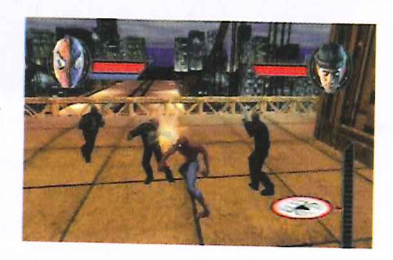
PUYO POP FEVER

Los juegos de *puzzle* siempre han sido una de las disciplinas más frecuentadas por las portátiles. Para abrir boca, nada mejor que juntar piezas de colores y hacerlas desaparecer.



SPIDER-MAN 2

Algunos meses depués del lanzamiento del filme llegará su correspondiente versión para **PSP**. Por lo que hemos visto, su desarrollo distará de la mecánica de sus hermanas mayores.



TALES OF ETERNIA

La serie de RPG de **Namco** más popular visitará **PSP** con una conversión del último juego que apareció para **PSone**. Impresionantes entornos en 2D y una música magistral.



WIPEOUT PURE

Los estudios británicos de **Sony C.E.** recuperan una de sus sagas con más solera, tras unos cuantos años en los que parecían más interesados en otros proyectos. Carreras «hi-tech» sobre pistas imposibles.




OFFICIAL VIDEO GAME
ATENAS 2004™.
PULSA START PARA OPTAR A MEDALLA.
PlayStation 2
Athens 2004™
ATHENS 2004
www.olympic.org
www.olympicvideogames.com
ATENAS 2004™. EL VIDEOJUEGO OFICIAL DE LOS JUEGOS OLÍMPICOS PARA PLAYSTATION 2.
Tu casa ya no es tu casa. Tu sofá ya no es tu sofá. Tu habitación ya no es tu habitación. Porque se ha transformado en una villa olímpica donde podrás vivir la emoción de los primeros Juegos de la era PlayStation. Compite frente a los 64 países participantes y desafía a tus amigos en cualquiera de las 25 disciplinas deportivas como atletismo, natación, gimnasia o levantamiento de peso. Y compara los resultados con tus rivales online. Atenas 2004. El único juego con licencia oficial de los Juegos Olímpicos Atenas 2004. Cinco anillos y un único protagonista. Tú.
¿quién se apunta?
PlayStation 2



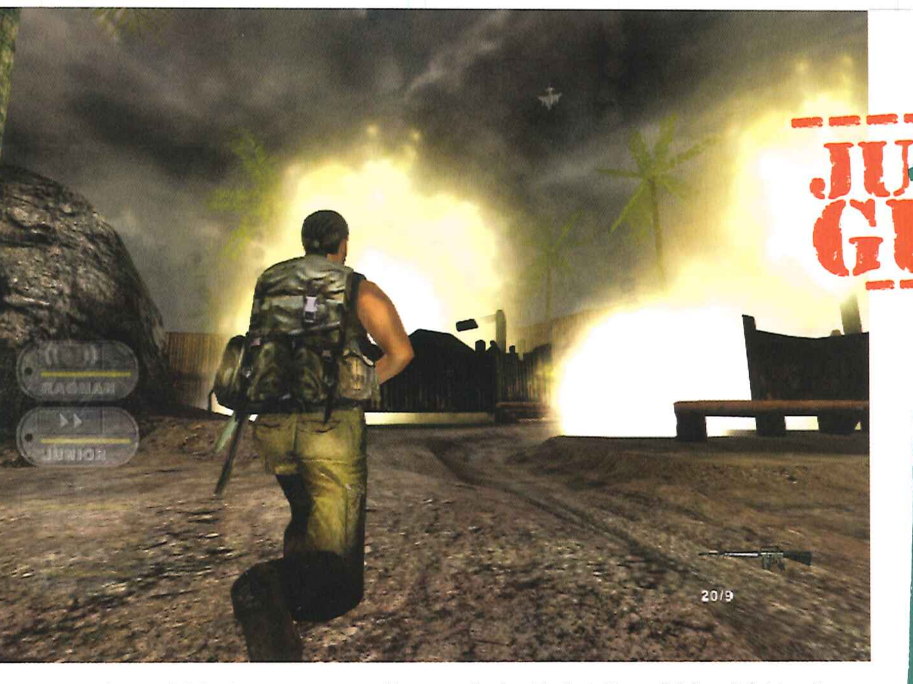
CONFLICT VIETNAM

Tras sendas incursiones en la Operación Tormenta del Desierto la saga de SCI traslada sus efectivos a la cruenta jungla de Vietnam

POR SUPERNENA

■ En esta entrega de Conflict podrás tomar los mandos de tanques, barcas y hasta helicópteros

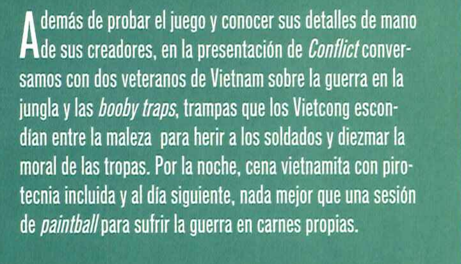
Después de dos entregas ambientadas en la Operación Tormenta del Desierto, *Conflict* nos traslada ahora a Vietnam, uno de los conflictos más presentes en el imaginario colectivo debido sobre todo al gran número de películas que han abordado el tema. El argumento del juego no sigue el transcurso de la guerra sino que se centra en cuatro soldados con personalidad y habilidades diferenciadas que deberán complementar para conseguir su objetivo común: sobrevivir. A diferencia de lo que ocurría en ***Conflict: Desert Storm***, estos combatientes no son profesionales sino personas normales de las tantas que se vieron obligadas a coger las armas y marchar a luchar en una guerra que ni siquiera entendían. El desarrollo de este título comenzó hace dos años, nada más terminar la anterior entrega de la saga y en él se han tenido muy en cuenta las opiniones que los usuarios han vertido en los foros, la sugerencias recibidas por *e-mail* y las críticas publicadas en prensa. Así, el tedioso sistema de órdenes (uno de los aspectos que menos había gustado de *Desert Storm*) ha sido simpli-

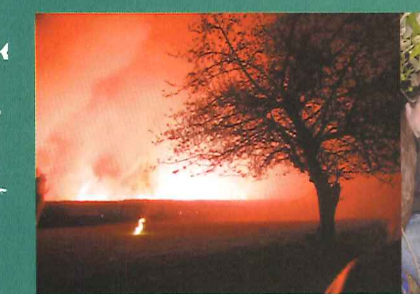


A través de la jungla recorreremos ríos, aldeas y templos derruidos hasta llegar a Hoi, la capital vietnamita

JUEGOS DE GUERRA

Además de probar el juego y conocer sus detalles de mano de sus creadores, en la presentación de *Conflict* conversamos con dos veteranos de Vietnam sobre la guerra en la jungla y las *booby traps*, trampas que los Vietcong escondían entre la maleza para herir a los soldados y diezmar la moral de las tropas. Por la noche, cena vietnamita con pirotecnia incluida y al día siguiente, nada mejor que una sesión de *paintball* para sufrir la guerra en carnes propias.









«ESTA NUEVA ENTREGA DEL TÍTULO DE SCI ESTARÁ EN LAS TIENDAS EN EL MES DE SEPTIEMBRE Y EN NUESTRO PAÍS SERÁ DISTRIBUIDA POR PROEIN»

ficado: ahora para mover a un personaje bastará con elegirlo en el menú que tenemos a la izquierda de la pantalla y llamarle directamente indicándole la dirección en que queremos que se mueva o dejando que, gracias a su inteligencia artificial, avance por donde tenga más sitio. En este sentido, tendremos también la capacidad de curar a un personaje o intercambiar objetos y vida desde el mismo menú sin tener que desplazarnos al lugar donde se encuentra. En el apartado técnico, el motor gráfico ha sido optimizado para recrear unos entornos más ricos y dinámicos que, combinados con la ambientación sonora, provocan una auténtica sensación de inmersión en la sofocante atmosfera de la jungla. Las armas están diseñadas a partir de las reales y a escala de los personajes y el sonido de los disparos dependerá de la superficie sobre la que impacten (incluso oiremos el característico pitido de oídos si una bomba estalla cerca de nosotros). Cada una de las 14 fases tendrá unos objetivos que no será imprescindible cumplir para superar el nivel pero que nos darán puntos de experiencia para mejorar los diferentes *skills* de los personajes. Para los que prefieran jugar acompañados, el juego incluirá un modo cooperativo para dos jugadores.



Vigila cada paso que das: el Vietcong puede haber escondido una trampa en cualquier parte

THE BARD'S TALE

POR SUPERNENA

Brian Fargo nos contó las claves de su clásico renovado, llamado a convertirse en tarjeta de presentación de su flamante compañía de programación, inXile



INTERACCIONES

Durante el transcurso de la aventura asistiremos a todo tipo de encuentros con personajes que no se limitan a repetir la misma frase cada vez que nos acerquemos, sino que nos recordarán si ya hemos hablado con ellos. Otra novedad de ***The Bard's Tale*** reside en la forma de interacción conversacional puesto que no elegimos la frase que queremos oír del bardo, sino su actitud que será cordial o soez. Y ser amable no tiene porque ser siempre la mejor opción...

En la década de los 80, *The Bard's Tale* supo cubrir un hueco en el mercado de los videojuegos en general, y en el ámbito de los RPG en particular. Por primera vez, llegaba un juego de rol que abandonaba el tono épico y heroico para adoptar uno mucho más desenfadado y humorístico. Brian Fargo, según él mismo nos comentó, se dio cuenta de que este hueco de mercado volvía a estar libre en la actualidad y había llegado la hora de cubrirlo. Esto fue lo que le llevó a elegir ***The Bard's Tale*** como primer lanzamiento de **inXile**, un título viejo para una flamante compañía. Para ello, eso sí, el juego ha sufrido una completa puesta al día que confían que satisfará a los amantes del clásico y a los que se acerquen por primera vez al título. Lo que se ha mantenido como constante es el protagonista, un bardo descarado más interesado en el oro y las posaderas que en aguantar penalidades estoicamente en aras de salvar al mundo. Para este título, **inXile** ha creado lo que llaman el «Snarkom Conversation System» que consiste en algo tan sencillo como limitarnos a elegir el tono en el que queremos interactuar con los personajes en lugar de elegir entre una lista de respuestas. Uniendo esto a la socarrona personalidad del protagonista (de la que hará gala en toda la aventura), obtendremos como resultado una divertida incertidumbre a la hora de escuchar las respuestas que el protagonista tiene preparadas y que, a nuestra elección, serán amables o groseras. Otro aspecto que se ha querido potenciar es el carácter abierto de la aventura, ***The***



Cada enemigo requiere una técnica para ser derrotado



Todas las criaturas están inspiradas en la mitología de las islas Orkney (Escocia). Asímismo, las texturas y los nombres de las localidades que recorreremos con el bardo están tomadas de este archipiélago escocés

EL CREADOR: BRIAN FARGO

Hablar de Brian Fargo es hablar de alguien con más de 20 años de experiencia en el sector de los videojuegos a sus espaldas. En el año 1983, cofundó **Interplay** con el firme propósito de labrar un nombre para sí mismo y para su empresa. Y a tenor de éxito de títulos como *Wasteland*, *Fallout*, *Neuromancer* o el propio *The Bard's Tale*, no cabe duda de que lo consiguió. La compañía comenzó simplemente como desarrolladora y dejó la distribución en mano de la todopoderosa **Electronic Arts**, que fue quien puso en el mercado la trilogía oficial de la saga protagonizada por el bardo. Más tarde, **Interplay** comenzó a distribuir sus propios juegos pero no podía comercializar ningún juego con el nombre de *The Bard's Tale* puesto que esta licencia estaba aún en poder de **EA**. De esta forma, la cuarta entrega oficiosa (desarrollada por los desarrolladores de la tercera) vio la luz con el nombre de *Dragon Wars*. Cuando en 2002 la empresa **Titus Interactive** se hizo con el control de **Interplay**, Fargo creyó que había llegado el momento de abandonar el barco. Ya en solitario, Brian necesitaba un nombre para acudir al **E3** y utilizó «Leader In Exile» (algo así como «genio en el exilio»). La respuesta de la gente fue tan buena que decidió tomar de ahí el nombre para su nueva compañía, que nació en 2003 y a la que bautizó como **inXile**. Su objetivo ahora es convertir este sello en un sinónimo de calidad aunque ello signifique lanzar un solo juego por año.

VIDA MEDIEVAL

Para asistir a la presentación de *The Bard's Tale* viajamos hasta Kent en Inglaterra. Allí se encuentra el pequeño y precioso castillo de Hever que tuvimos oportunidad de visitar y nos sirvió de alojamiento. Además de conocer el juego de mano de Brian Fargo, pudimos disfrutar junto a él de una divertida cena medieval con tragasables, magos y malabaristas, y de diversas actividades como tiro con arco o lanzamiento de cuchillos.



El Castillo de Hever fue residencia de Ana Bolena, una de las esposas de Enrique VIII



Para ayudarte en tu aventura, podrás invocar a toda suerte de criaturas como ratas, caballeros con armadura... Incluso bestias aladas. Su comportamiento se puede definir o dejar en manos de un segundo jugador

Bard's Tale pretende ser todo lo contrario a un título lineal. Así, no hay ningún itinerario prefijado y cada decisión que tomemos influirá en el transcurso del juego, y nos irá llevando hacia uno u otro de los tres diferentes finales. Es posible incluso que veamos las repercusiones de una elección mucho después de haberla tomado, ya que en esta historia todos los niveles están concebidos como un universo global más que como compartimentos estancos. Para aumentar la jugabilidad se ha suprimido el inventorio (por defecto lucharemos con la mejor arma) y el engorroso proceso de tener que abandonar el juego para salvar partida, que ahora se llevará a cabo de forma automática. En cuanto al apartado técnico, se ha utilizado el mismo motor gráfico que en *Everquest: Champions Of Norrath*. Según Brian Fargo, esta elección se debe a un interés mayor en el argumento del juego en sí que en asombrar con innovaciones gráficas. Para la ambientación sonora se han utilizado instrumentos medievales que acompañan a cada una de las seis canciones que podemos encontrar en el juego. En la versión original, el personaje estará doblado por un famoso cómico británico cuya identidad aún no ha sido desvelada. **Acclaim** ha confirmado que el juego llegará a nuestro país con textos de pantalla y voces en castellano, aunque aún no saben quién se ocupará del doblaje.

«HABRÁ QUE ESPERAR A THE BARD'S TALE HASTA NAVIDAD»

ESTRENO 6 AGOSTO

una **A-NARKO-COMEDIA**

TORAPIA

de **KARRA ELEJALDE**

KARRA ELEJALDE JUAN DIEGO GLORIA MUÑOZ SILVIA BEL JAVIER GURRUCHAGA

EDUARDO ANTUÑA PEPO OLIVA GORKA AGUINAGALDE XAVIER CAPDET PEPÍN TRÉ CARLOS ZABALA PACO OBREGÓN PACO SAGARZAZU

AURUM presenta UNA PRODUCCIÓN DE JAUME ROURES-MEDIAPRO con la participación de CANAL+ ESPAÑA TELEMADRID
maquillaje JORGE HERNÁNDEZ peluquería FERMÍN GALÁN sonido SERGIO BURMANN diseño de sonido PELAYO GUTIÉRREZ mezclas sonido JOAN OLIVÉ
efectos especiales MOLINA FX efectos digitales AURELIO SÁNCHEZ-HERRERA vestuario ESTÍBALIZ MARKIEGUI
guión KARRA ELEJALDE, JOSE ANTONIO ORTEGA y CARLOS ZABALA director artístico JULIO TORRECILLA montaje PABLO BLANCO
director de producción PEPE RIPOLL director de fotografía KIKO DE LA RICA (A.E.C.) música BINGEN MENDIZÁBAL
productores ejecutivos FERNANDO DE GARCILLÁN, JAVIER MÉNDEZ productor JAUME ROURES director KARRA ELEJALDE

















DESCÁRGATE EL JUEGO EN MoviStar emoción

www.torapia.com
www.aurum.es



BOCETOS

En su aventura, Larry se cruzará con todo tipo de mujeres: estudiantes, militantes políticas, pijas, *hippies*, bailarinas exóticas... Y recibirá la ayuda de un particular «hado madrino», con los rasgos de la leyenda del cine para adultos Ron Jeremy

Harás de todo para conquistar a la neumática Sally Mae Beauregard

LEISURE SUIT LARRY MAGNA CUM LAUDE

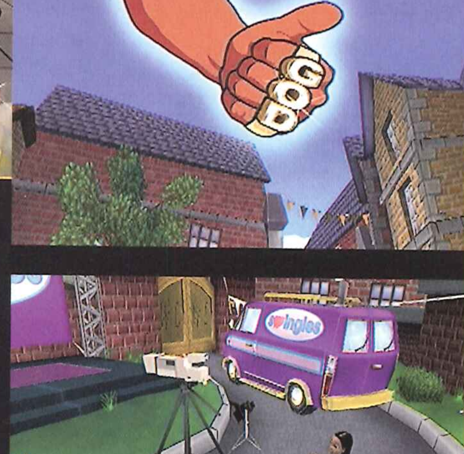
Sierra recupera, con erotismo y mucho humor, una de las sagas emblemáticas de PC

POR NEMESIS

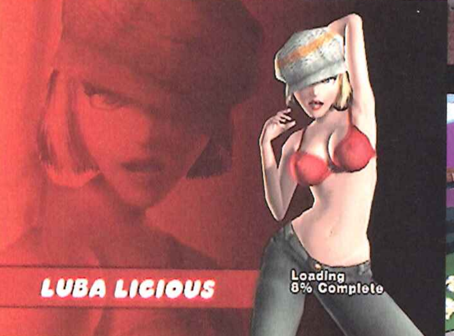
La demoledora ilustración que domina esta página (lo sé, es imposible apartar la vista de ella) deja a las claras los planes de **Sierra** a la hora de rescatar una de sus franquicias más legendarias. No sólo van a recuperar el erotismo de los *Larry* de PC, sino que van a ir mucho mas allá, protegidos por el sello +18 del PEGI que acompañará la carátula (menores, abstenerse). La mítica saga de aventuras gráficas creada por **Al Lowe** en 1987 quedó interrumpida en 1996 tras la publicación de *Leisure Suit Larry 7: Love For Sail*. Ya entonces, *Larry* presentaba un *look* cercano al dibujo animado, en una línea gráfica muy parecida a la de este ***Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude***, primera entrega de la saga en visitar las consolas. En esta ocasión, el protagonista no es Larry Laffer, sino su sobrino Larry Lovage, un universitario que ha heredado de su tío el físico de tapón y una lujuria irrefrenable. Le tirará los tejos a todo lo que se mueva: compañeras de clase, profesoras e incluso a la presentadora de un concurso televisivo que ha instalado su plató en el campus. Con el salto a consola, ***Magna Cum Laude*** ha querido escapar de las ataduras de las aventuras

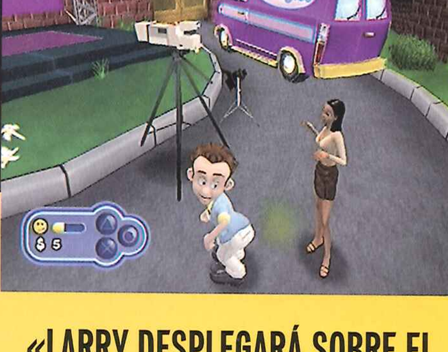






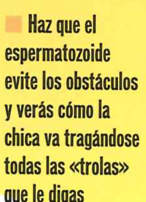








«LARRY DESPLEGARÁ SOBRE EL CAMPUS UNIVERSITARIO TODOS SUS ENCANTOS»



Haz que el espermatozoide evite los obstáculos y verás cómo la chica va tragándose todas las «trolas» que le digas



Entre los minijuegos hay unas cuantas variaciones del clásico Tapper

gráficas para incorporar todo tipo de minijuegos que serán la llave para conquistar a las chicas. Larry será capaz de todo con tal de llevarse a la habitación a una de sus compañeras: bailar al estilo *Dance Dance Revolution*, preparar cócteles, repartir panfletos por el campus (con una mecánica de juego idéntica a las del clásico *Tapper*) o retar a su amiga Sally Mae al juego de colar monedas en el vaso (hasta que uno de los dos agarre una cogorza). Desde **Vivendi Universal** España, distribuidora de ***Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude***, se está preparando una localización al castellano de lujo (voces y texto, al estilo de la que hicieron para *The Simpsons: Hit & Run*), que respete al máximo los incontables golpes de humor que ofrece el original en inglés. Gracias a la *demo* jugable que nos ha llegado a la redacción hemos podido dar nuestra primera vuelta por el campus y recibido el primer chasco, por obra y gracia de la vaquera Sally Mae. Hasta en eso coinciden ambos Larrys: tio y sobrino persiguen mujeres de ensueño para acabar siempre escaldados. Si las «Ligas de Moralidad» no lo remedian, ***Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude*** llegará en octubre a las tiendas.



LARRY: TODA UNA LEYENDA

1987 vio el inicio de una saga de aventuras gráficas tan legendaria como los *Monkey Island* de **LucasArts**. Bajo la batuta del genial **Al Lowe**, nacieron seis entregas, la última, *Love For Sail*, en 1996.



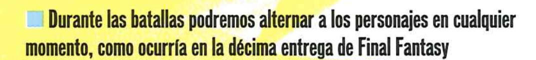


DISEÑO

Para esta nueva entrega los grafistas han dado un lavado de cara general a todos los elementos del juego. Los personajes «humanos» se han estilizado, perdiendo el carácter infantil que tenían en la anterior entrega. En cuanto a los robots, ahora tienen un aire mucho más elegante y se asemejan a los de Z.O.E.

POR DANI3PO

Parece que, tras unos meses de relativa inactividad en lo que a grandes lanzamientos se refiere, la llegada del verano trae consigo una buena cantidad de juegos que merecen la pena. Esperemos que esta tendencia se mantenga durante lo que queda de año.



Durante las batallas podremos alternar a los personajes en cualquier momento, como ocurría en la décima entrega de Final Fantasy






XENOSAGA 2

JENSEITS VON GUT UND BÖSE

CONTINÚA LA SPACE OPERA DE NAMCO

COMPAÑÍA: NAMCO
DESARROLLADOR: MONOLITH INC.
GÉNERO: RPG
LANZAMIENTO: 24 JUNIO 2004

El que muchos consideran el mejor RPG de **PSone**, *Xenogears*, poseía un argumento tan complejo como para quedarse en un solo capítulo. Por eso los programadores, tras abandonar **Square** y fundar su propia compañía (que ahora trabaja para **Namco**) decidieron crear una especie de secuela que se desarrollaba cientos de años antes. *Xenosaga* fue todo un éxito tanto en su país de origen como en Estados Unidos, a pesar de sus larguísimas secuencias de vídeo. Ahora aparece su continuación directa, siguiendo las aventuras de Shion Uzuki y su grupo de compañeros. En el siglo XXIV la humanidad está al borde de la extinción a causa de una raza de alienígenas (los *Gnosis*). Para combatirlos se crea un androide conocido como *Kos-Mos* (la bella fémina que aparece en la carátula). A partir de aquí se desarrolla una intrincadísima trama que bebe de las fuentes de la filosofía contemporánea para mostrarnos a personajes cargados de trasfondo. El sistema de juego ha sido ligeramente modificado, aunque sigue basándose en las batallas por turnos. Tanto los personajes como sus monturas mecánicas (los robots están a la orden del día) combatirán y evolucionarán con un estilo que llega a rivalizar con la saga *Final Fantasy*. Las secuencias dramáticas siguen estando presentes y, aparte de la edición normal en Japón, aparecerá un pack con DVD donde se resume la historia de la primera entrega. **Namco** anunció en el **E3** que llegaría a Europa a principios de 2005.

Las relaciones entre los personajes son mucho más profundas y complejas de lo que estamos acostumbrados a ver en un videojuego. Las emociones que son capaces de mostrar nos pondrán los pelos de punta en más de una ocasión









Atelier Iris: Eternal Mana

ALQUIMISTAS EN APUROS



COMPAÑÍA: GUST
DESARROLLADOR: GUST
GÉNERO: RPG
LANZAMIENTO: 15 MAYO 2004

Pocos la conoceréis, pero la saga *Atelier* (taller en francés) cuenta con una legión de seguidores en Japón. Se trata de un juego de rol de aspecto infantil (algo muy utilizado) que nos cuenta la historia de una saga de alquimistas, genios que consiguen crear los más inesperados objetos partiendo de otros. Por primera vez en la serie, el protagonista es un chico, Krein Liesling, que vive sus aventuras acompañado de una joven exorcista, Ryta Banchimont. El juego se desarrolla en un mundo llamado *Legalzein*, lleno de energía mágica (maná) y hadas que la custodian. La base de su mecánica, aparte de unas batallas por turnos muy similares a las de la saga *Tales* de **Namco**, es la creación de *items* a través de esta energía mágica, que se encuentra en la naturaleza en varias formas diferentes. Complicado lo tiene para aparecer en Europa.





El aspecto gráfico del juego huye de las nuevas tendencias para recordarnos a clásicos de la era de los 32/16 bits

Una saga peculiar



Dentro de la saga *Atelier* han aparecido ya hasta ocho entregas diferentes en varios formatos. La 128 *bits* de **Sony** ha acogido cuatro, pero ninguna de ellas ha cruzado nunca las fronteras de su país de origen. Siempre han estado protagonizados por una chica, que le daba nombre al juego, y su mecánica es muy similar a la del último capítulo.

Japón

Otros títulos



MÁS ALQUIMISTAS

Cuando la primera entrega aún no ha aparecido ni en Estados Unidos, **Square Enix** anuncia la continuación de su RPG basado en el popular manga *Full Metal Alchemist* para este otoño.



VUELVEN LOS SAMURAIS

Genki acaba de hacer público el lanzamiento de la tercera entrega de *Kengo*, un simulador de lucha que se centra en el periodo oriental japonés. Seguramente lo veamos por estos lares.



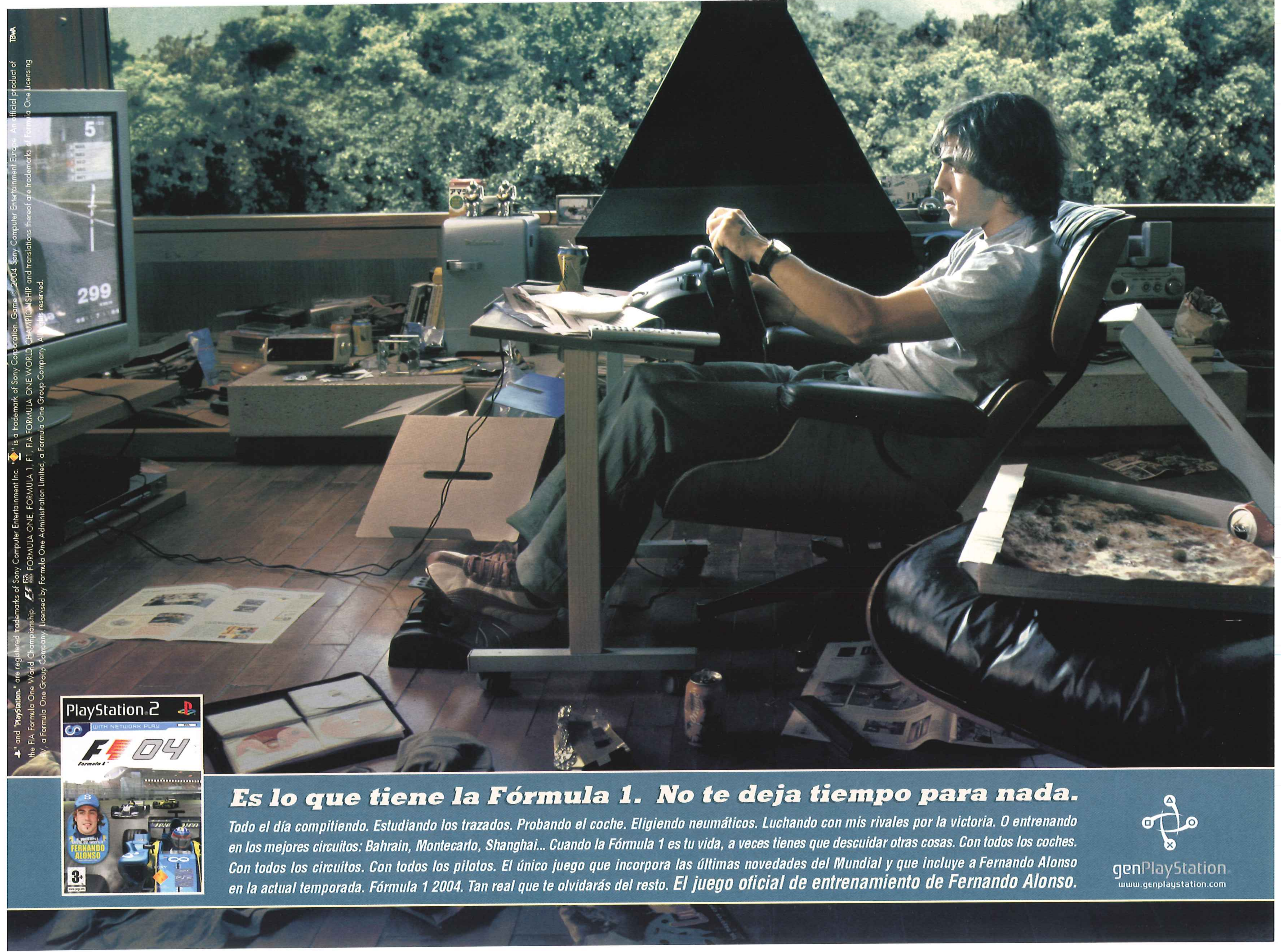
LA SAGA MÁS POPULAR

La conversión para **PS2** de *Street Fighter III 3rd Strike*, con el subtítulo de *Fight For The Future* está casi a punto, y aparecerá de la mano de **Capcom** a finales de julio en Japón.



CONOCIDOS PERSONAJES

Capcom ha anunciado que su próximo lanzamiento *Under The Skin* (otra locura del creador de *Viewtiful Joe*) contará con la presencia de personajes de *Resident Evil 3* como Nemesis, Carlos y Jill.


Es lo que tiene la Fórmula 1. No te deja tiempo para nada.
Todo el día compitiendo. Estudiando los trazados. Probando el coche. Eligiendo neumáticos. Luchando con mis rivales por la victoria. O entrenando en los mejores circuitos: Bahrain, Montecarlo, Shanghai... Cuando la Fórmula 1 es tu vida, a veces tienes que descuidar otras cosas. Con todos los coches. Con todos los circuitos. Con todos los pilotos. El único juego que incorpora las últimas novedades del Mundial y que incluye a Fernando Alonso en la actual temporada. Fórmula 1 2004. Tan real que te olvidarás del resto. El juego oficial de entrenamiento de Fernando Alonso.
genPlayStation
www.genplaystation.com
PlayStation 2
WITH NETWORK PLAY
F1 04
Fernando Alonso
3+
299
5
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Game © 2004 Sony Computer Entertainment Europe. An official product of the FIA Formula One World Championship. FORMULA ONE, FORMULA 1, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP and translations thereof are trademarks of Formula One Licensing BV, a Formula One Group Company. Licensed by Formula One Administration Limited, a Formula One Group Company. All rights reserved.
TBWA

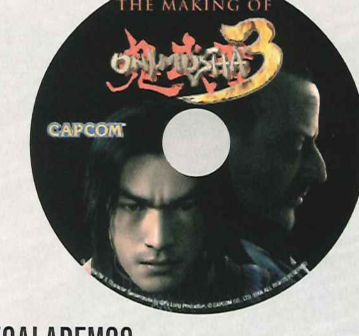


Y ADEMÁS LAS MEJORES PROMOCIONES



COMPRA ONIMUSHA3

Y LLÉVATE GRATIS EL DVD EN VERSIÓN ORIGINAL EXCLUSIVA DEL JUEGO CON IMÁGENES EXTRA Y EL MAKING OF





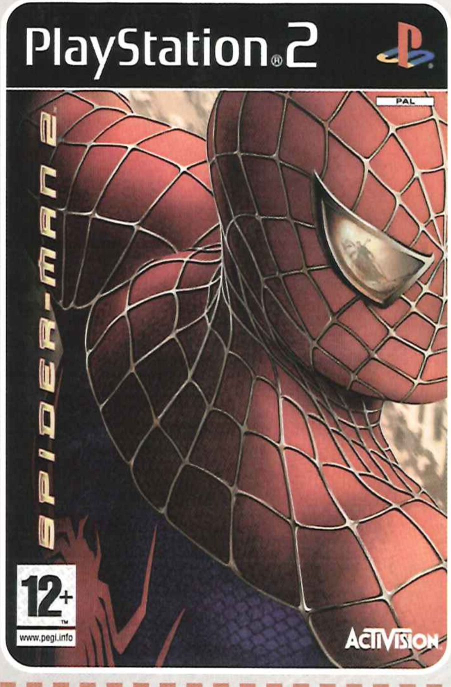
Y TAMBIÉN TE REGALAREMOS LA DEMO JUGABLE DEL MEJOR JUEGO DE CONDUCCIÓN, BURNOUT3

POR SÓLO 59,99€ P.V.P

COMPRA SPIDERMAN2, Y TE REGALAMOS UN GAMEPAD PARA PS2...







...Y UN PÓSTER EXCLUSIVO



Promoción *Onimusha3* válida a partir del 9/7/04 y hasta fin de existencias (1.100 DVD y 1.100 demos). Promoción *Spiderman2* válida a partir del 9/7/04 y hasta fin de existencias (150 gamepads y 1.000 pósters).

Llévate la Emoción a Casa
www.blockbuster.es



¡NO TIRES TUS VIEJOS VIDEOJUEGOS!

Te damos 10 € DE DESCUENTO

por tus viejos videojuegos de PS2 (o 3 € por los de PSOne)

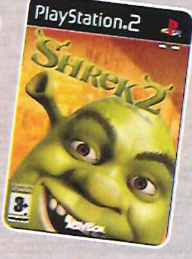
para la compra de cualquier videojuego nuevo

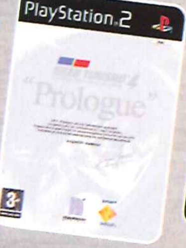
















VÁLIDO PARA LA COMPRA DE CUALQUIER VIDEOJUEGO, TAMBIÉN LAS ÚLTIMAS NOVEDADES

Oferta válida en todos los establecimientos Blockbuster® de la Península excepto aquellos con servicio de trueque de videojuegos, hasta el 31 de agosto de 2004. Para acceder a ella será necesario ser socio de Blockbuster®. El cliente deberá realizar la venta del videojuego antiguo y la compra con descuento del videojuego nuevo en la misma transacción. Blockbuster® se reserva el derecho a no aceptar la compra de determinados productos así como a su comprobación como medida anterior a la aceptación de su compra. Los socios que vendan producto defectuoso, producto "pirateado" o copias ilegales del mismo podrán perder su derecho a continuar utilizando nuestros servicios. Blockbuster® comprará un máximo de 10 artículos por cuenta de socio y día. El descuento de 10€ o 3€ podrá usarse exclusivamente en la compra de videojuegos nuevos y en ningún caso se entregará en efectivo. Promoción no acumulable a otras promociones.

Llévate la Emoción a Casa
www.blockbuster.es





JUICED
Adéntrate en el popular mundillo del Tuning y customiza hasta el infinito los mejores coches deportivos del planeta para participar en carreras ilegales...048



CHAMPIONS OF NORRATH
La mecánica del inolvidable Baldur's Gate: Dark Alliance se pone al servicio del universo Everquest. El resultado, uno de los mejores action RPG de la temporada...052





BURNOUT 3
Bajo el paraguas de EA, Criterion ha desarrollado el arcade de conducción más demoledor del año. Empotra a tus rivales y disfruta viendo como se estrellan.....054

R.E. OUTBREAK.........056
VIETCONG: P.H..........058
PSI OPS T.M.C..........060
SECOND SIGHT..........062

JUICED

El fenómeno del Tuning sigue dando mucho juego

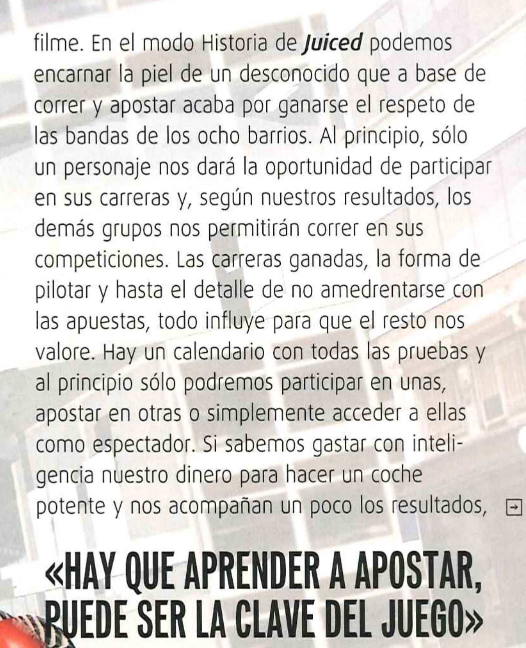
COMPAÑÍA: ACCLAIM
DESARROLLADOR: JUICE
DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE 2004

El mundillo de los videojuegos es, sin lugar a dudas, uno de los más permeables a las influencias externas y también a todo aquello que desprenda olor a nuevo o a innovador. Sabíamos por ello, que el fenómeno que está revolucionando el mundo del motor, el *Tuning*, sería uno de los temas preferidos de todo aquel deseoso de abrirse hueco en el género más prolífico en consola. ***Juiced*** apuesta por esta tendencia y se presenta como el rival más dotado para enfrentarse a *Need For Speed Underground*.
Lo primero que hay que destacar es que aunque aborden el mismo tema, su oferta es bien distinta y su planteamiento mucho más ingenioso. En ***Juiced*** todo tiene más historia y su enfoque se acerca un poco a ciertos elementos de la película *The Fast And The Furious*. Apuestas, carreras ilegales, coches preparados, estética *Tuning*, bandas callejeras que no admiten a cualquiera... En definitiva, el clásico entorno que nos vendían en el

Controlar el uso del nitro puede ser la clave para ganar muchas carreras

filme. En el modo Historia de ***Juiced*** podemos encarnar la piel de un desconocido que a base de correr y apostar acaba por ganarse el respeto de las bandas de los ocho barrios. Al principio, sólo un personaje nos dará la oportunidad de participar en sus carreras y, según nuestros resultados, los demás grupos nos permitirán correr en sus competiciones. Las carreras ganadas, la forma de pilotar y hasta el detalle de no amedrentarse con las apuestas, todo influye para que el resto nos valore. Hay un calendario con todas las pruebas y al principio sólo podremos participar en unas, apostar en otras o simplemente acceder a ellas como espectador. Si sabemos gastar con inteligencia nuestro dinero para hacer un coche potente y nos acompañan un poco los resultados,

«HAY QUE APRENDER A APOSTAR, PUEDE SER LA CLAVE DEL JUEGO»



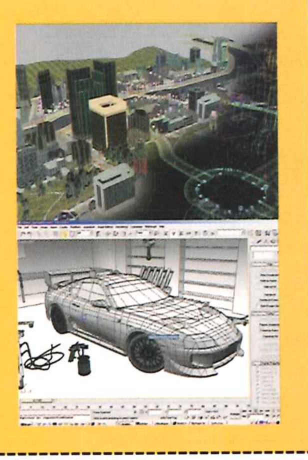
Si nos mantenemos un rato detrás del rival, se pondrá nervioso y cometerá errores



Podremos pilotar y tunear más de cincuenta coches distintos de las muchas de las principales marcas del mercado automovilístico

UN GRAN TRABAJO

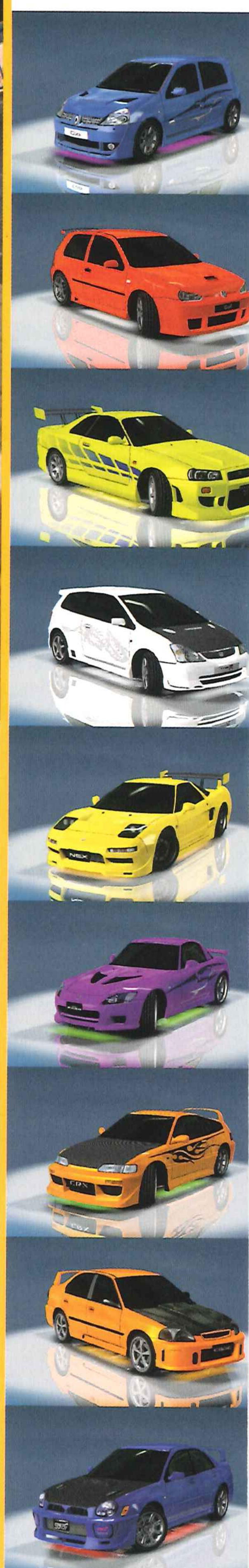
Si espectaculares son los coches y sus daños, merece también la pena destacar el excelente trabajo realizado a la hora de recrear las calles de la ciudad. Decenas de kilómetros cuadrados con todo lujo de detalles y con un montón de variantes a la hora de aumentar los recorridos.





«EL OBJETIVO ES LOGRAR EL RESPETO DE LAS BANDAS DE LOS OCHO BARRIOS»

PERSONALIZA TU COCHE



STICKERS

Para rematar el diseño de cada uno de los 50 coches que aguarda el juego, contaremos con decenas de motivos realmente impactantes. Aquí podéis ver algunos de los *stickers* que pondrán adornar el lateral del vehículo. También podréis crear vuestros propios colores a base de mezclas.

Arriba a la derecha, podéis ver el excelente aspecto de las carreras nocturnas

en unas cuantas carreras podremos acceder a un buen número de recorridos. Aunque en ocasiones es beneficioso ser osado, hasta que no dominemos la puesta a punto de nuestro vehículo (y puede ser complicado si no ajustamos bien potencia y buen manejo), muchas carreras acabarán mal y perderemos buena parte del respeto ganado. Ahí está gran parte del encanto del juego. En lo que se refiere a la calidad gráfica y técnica de ***Juiced***, nada tiene que envidiar a los mejores. Los coches, los efectos visuales, el detalle de los escenarios, la dinámica de los vehículos, los daños de las carrocerías y su impactante sensación de velocidad, harán las delicias de los fanáticos de la película. Por cierto, el efecto visual que se han inventado para crear la sensación de velocidad de los nitros es el más logrado que hemos visto hasta la fecha y nos gusta aún más que el de *NFS Underground*. En fin, ***Juiced*** parece que plantará batalla en todos los campos. Las mejores marcas de coches, de elementos *tuning*, una banda sonora de altura, efectos sonoros acordes con la espectacularidad de lo que veremos en pantalla... Y todo lo que un planteamiento inteligente puede llegar a ofrecer. Creemos que puede ser la gran opción del género en 2004. ■ ***De Lúcar***

ON
Todo lo relativo al Tuning de los coches está muy logrado y su planteamiento hará las delicias de los fanáticos de la película A Todo Gas

Hasta que no se le pilla el tranquillo a los ajustes, la pobre respuesta del coche puede ser la causa real de los malos resultados en las primeras pruebas
OFF

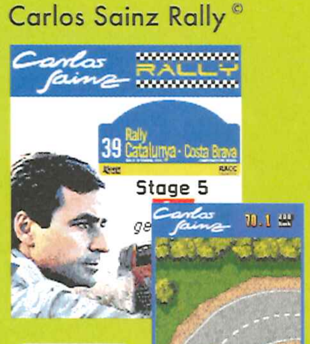
Juegos

Envía PSJUEGO seguido del codigo al 7227
Ejemplo: Envía PSJUEGO 1600 al 7227

7227

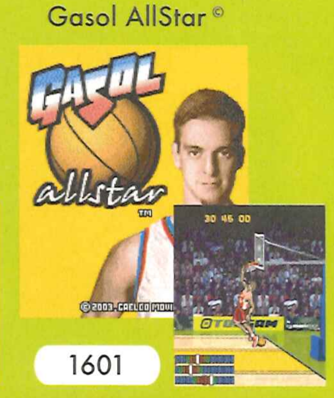
www.movilcube.com

Carlos Sainz Rally ©



1600

Gasol AllStar ©



1601

2004 Real Football



1090

Las arenas © del tiempo



1281

Tragacocos



1410

Solitario



1013

Bamm



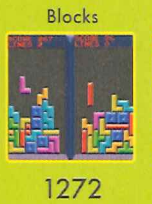
1251

Siberian Strike



1011

Blocks



1272

Rayman 3



1018

Splinter Cell ©

XIII



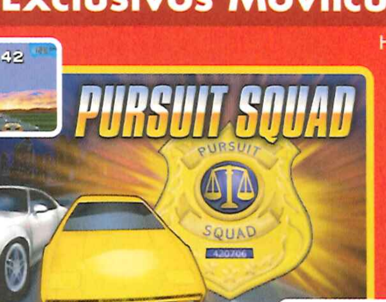
1084

1088

Juegos Exclusivos Movilcube

Envía PSJUEGO seguido del codigo al 7227
Ejemplo: Envía PSJUEGO 1829 al 7227

¡juegos en español!



1801

Hugo - Follow the Monkey



1829

Hugo - Earthquake



1830

Strip Janet



1811

Snowed Under



1802

Kang



1807

Run'n mail

1808

Chase Racing

1809

Pub Dardos



1804

Pub Billar



1803

The Black Citadel

1810

Fondos

Envía PSFONDO seguido del codigo al 7227
Ejemplo: Envía PSFONDO 36170 al 7227





36170 37489 35937 38879 36648













36326 36455 36213 36613 36215 45007 44019 36525 36337 37030



37607 36927 35365 35546 37442 45015 38916 36155 36329






36326 36518 35492 36103 35935 36244 36523 37026 45009 37715

Polifónicas

Envía PSPOLI seguido del código al 7227.
Ejemplo: Envía PSPOLI 84680 al 7227

TOP

84680 Disco-Tecno Dragostea din tei
84760 Españolas Obsesion
84267 Españolas Buleria
82652 Españolas Fiesta Pagana
84519 Pop-Rock Left outside alone
84520 Españolas Oye el boom
84652 Rap My band
84252 Pop-Rock Hey ya
84068 Hard Rock Du hast
84432 Españolas Fuente de energia
80726 Pop-Rock No woman no cry
84720 Españolas Lola

Cine y TV

84440 El señor de los anillos
80017 Mision Imposible
80025 The Simpsons
83883 El exorcista
84067 El Exorcista
80143 La Pantera rosa
84064 Darth Vader Marcha imperial
80096 Pulp Fiction
80044 Rocky
80108 Benny Hill
84437 Shin Chan

Sonidos reales

77002 Peliculas Grito de Tarzan
77000 Peliculas 20th Century Fox
77048 Vehiculos Sirena de policia
77018 Tecnología Teléfono antiguo
77091 Personas Risa de Thriller
77142 Música Dragontea din tei
77058 Personas Pedo
77045 Vehiculos Harley Davidson
77119 Personas Bebe gracioso
77075 Animales Gallo
77000 Peliculas 20th Century Fox

Himnos

83808 Himno de España
84446 Cara al sol
82172 Barcelona
83188 Real Madrid
84094 Himno de riego
82123 Athletic De Bilbao
82124 Atletico De Madrid
84489 Els segadors
83809 Guardia Civil
84490 Asturias patria querida

Novedades

84689 Pop-Rock King of love
84687 Españolas La brisa
84685 Pop-Rock Last to know
84684 Españolas Me derrumbo
84683 Rap Fuck it (I don't want you back)
84681 Pop-Rock Take your mama
84679 Españolas Perros
84678 Españolas Permitame señora
84677 Pop-Rock Build a bridge
84673 Pop-Rock Feelin in the same way
84720 Españolas Lola
84203 Disco-Tecno Dos gardenias
80239 Pop-Rock Final Countdown
82380 Españolas Dame Veneno
84090 Españolas Tengo
83796 Españolas La madre de Jose
80277 Hard Rock Nothing else matters
82935 Españolas Noches de bohemia
83584 Pop-Rock Bring me to life
84744 Españolas Malo
83849 Españolas Molinos de viento
84216 Españolas La costa del silencio
80056 Disco-Tecno Insomnia
80293 Pop-Rock Its my life
82886 Españolas Ni más, ni menos
83814 Disco-Tecno Satisfaction
84426 Españolas Abre tu mente
80111 Hard Rock Sweet Child of Mine
84226 Disco-Tecno Cafe del mar
83228 Disco-Tecno Samba Adagio
84201 Disco-Tecno Voglio vederti danzare
84204 Pop-Rock In the shadows
83655 Hard Rock Thunders truck
80093 Disco-Tecno Equador

Fondos Exclusivos Movilcube

Envía PSFONDO seguido del codigo al 7227
Ejemplo: Envía PSFONDO 39206 al 7227





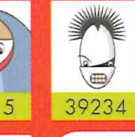






39206 39210 39213 39214 39201 39202 39203






39204 39207 39208 39209 39215 39234 39221




39216 39217 39220 39226 39235

Especial Olimpiadas Movilcube 2004

Envía PSJUEGO seguido del código al 7227. Ejemplo: Envía PSJUEGO 1812 al 7227






1812




1813





1815





Las típicas bestias de la fantasía medieval se unen en este título con otras criaturas como zombis y vampiros



COMPAÑÍA: SONY ONLINE
DESARROLLADOR: SNOWBLIND
DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
GÉNERO: RPG DE ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC-USA
JUGADORES: 1-4
FECHA DE APARICIÓN: AGOSTO 2004

CHAMPIONS OF NORRATH

El universo de Everquest y la mecánica de Baldur's Gate Dark Alliance se unen

Hace algunos meses apareció en el mercado español la segunda entrega del genial *Baldur's Gate Dark Alliance*, un juego de rol y acción «a la americana». A pesar de ser un título muy digno, no llegó a convencernos del todo, pues las innovaciones que incluía eran demasiado escasas para los casi dos años que habían transcurrido. La causa de este estancamiento no es otra que el cambio de grupo de programación. Y es que los programadores originales, **Snowblind**, abandonaron la saga tras la primera entrega y se pusieron manos a la obra con el juego que nos ocupa. **Sony Online**, compañía que distribuye el juego en Estados Unidos (en Europa todos sus productos, como *Everquest*, están a cargo de **Ubi Soft**) les cedió la licencia de su universo más famoso, aquel que encandila a los millones de fanáticos de los juegos de rol multijugador masivo, para que hicieran lo que mejor saben. ***Champions Of Norrath*** puede parecer

ON
El apartado visual, pese a la lejanía de la cámara, es espectacular. La mecánica es de las más adictivas que hemos visto hasta la fecha

Aún no sabemos si finalmente el juego aparecerá en un DVD de doble capa (como la versión americana) o en dos discos normales
OFF



Podremos efectuar un zoom sobre la acción en cualquier momento

Se intercalarán escenarios interiores y exteriores

El sistema de juego es similar al de Baldur's Gate Dark Alliance

LA SAGA CONTINÚA

Sony Online ha anunciado recientemente la continuación de *Champions Of Norrath*, llamado ***Return To Arms***. Se incluirán dos nuevas razas a los personajes seleccionables y se solucionarán algunos pequeños fallos encontrados, sobre todo, el de las partidas multijugador a través de Internet. Se espera su aparición en el mercado norteamericano para el mes de febrero del año próximo.

un sucesor aventajado de clásicos como *Gauntlet*, pero bajo este aspecto de «matamata» se esconde todo un mundo de posibilidades. Ambientado cientos de años antes de los sucesos que ocurren en los *Everquest* de **PC**, al comienzo de la aventura se nos da a elegir entre cinco clases de héroe diferente, pudiendo escoger además el sexo. Guerrero Bárbaro, Elfo Oscuro, Clérigo, Mago y Arquero. Cada uno de ellos deberá seguir una estrategia de juego diferente, desde el uso de las más contundentes armas cuerpo a cuerpo del bárbaro a la utilización de conjuros para debilitar a los enemigos del Elfo Oscuro. Acabar con cientos de enemigos, encontrar tesoros en los laberínticos mapeados y conseguir mejores armas y armaduras para nuestro protagonista serán nuestras principales misiones, bajo una perspectiva aérea sobre la que podremos hacer *zoom*. Por si fuera poco, cuatro jugadores podrán cooperar (con sus propios personajes curtidos en el modo Campaña) a través de Internet o en la misma consola con la ayuda del *Multitap*. ■ ***Dani3po***

«PUEDEN PARTICIPAR CUATRO JUGADORES A LA VEZ»



ECHANDO CHISPAS

Uno de los más espectaculares efectos visuales introducidos en *Burnout 3* son los chispazos que desprende la chapa de los coches al rozar contra las paredes, las vallas de protección y otros autos. Las chispas son, en la mayoría de los casos, el prólogo a un impresionante accidente de tráfico.

COMPAÑÍA: EA GAMES
DESARROLLADOR: CRITERION
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC-USA
JUGADORES: 1-8 (ON-LINE)
FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE 2004

Empotra a tus rivales contra el tráfico, el juego limpio no tiene lugar en Burnout 3

BURNOUT 3

Consigue un bólido de ensueño... y destrózalo

El verano, la mejor época del año. Piscinita, playa, las chicas, sus bikinis, las fiestas de los pueblos, las siestas durante la retransmisión del *Tour* de Francia... Entonces, ¿a qué se debe mi obsesión por que llegue pronto septiembre? Pues porque no será hasta entonces cuando se ponga a la venta **Burnout 3**. Y si no tuviera bastante con lo mostrado en la presentación del mes pasado en las oficinas de **EA** en Londres, acaba de aterrizar en nuestra redacción la primera *beta* jugable, que nos ha dejado a todos con la boca abierta. Es sólo un aperitivo, una *pre-alpha* con tres escenarios, cuatro carreras y cinco pruebas *crash*, que demuestra a las claras el impresionante trabajo desarrollado por **Criterion** en su primer *Burnout* bajo el sello **EA Games**. Tal y como os contamos en el número pasado, la propia compañía «prestó» a **Criterion** dos de sus mejores

¿Eres capaz de provocar un choque en cadena entre una manada de autobuses? Es sólo una prueba más del Crash Mode

El Crashbreaker es una bomba adosada a tu coche que multiplica el efecto destructivo del accidente. Podrás accionarla recogiendo el icono correspondiente o pulsando el botón R2 del pad



APPETITE FOR DESTRUCTION

Ninguna de las dos entregas precedentes de *Burnout* puede rivalizar en destrucción y espectacularidad con esta nueva creación de **Criterion**. Los accidentes son tan impresionantes, que no te importará destrozar tu bólido a cambio de dejar boquiabiertos a tus amigos.

expertos en efectos visuales (antiguos componentes de **Industrial Light & Magic**), que integrados con el resto del equipo, han obrado prodigios como la vertiginosa sensación de velocidad o las chispas que saltan de la chapa de los vehículos. Junto a la *beta*, un completo dossier en papel nos informa de lo que incluirá ***Burnout 3***. 168 eventos repartidos a lo largo de 40 circuitos a través de Europa, EE.UU. y Asia. 67 vehículos (incluyendo algunos que sólo se podrán desbloquear desde el modo On-line). 7 modos de juego para un jugador, 3 modalidades para dos participantes a pantalla partida (incluyendo un *Crash Mode*). Juego On-line para 6 jugadores (Carreras y *Road Rage*) y un *Crash Mode* On-line para 2-8 jugadores. La *beta* también deja a las claras que en **Criterion** no exageraban cuando dijeron que ***Burnout 3*** iba a recompensar la conducción agresiva. Además de llegar el primero a la meta, tu objetivo es empotrar a tus rivales contra las vigas y el tráfico que circula de frente. El juego premiará tu salvajismo con turbo extra, trofeos, medallas e ingentes cantidades de dinero. En el modo *Crash*, una de las herencias de *Burnout 2*, tu misión volverá a consistir en provocar el mayor accidente en cadena, y sólo aquellos que logren alcanzar las mayores cotas de destrucción podrán ver su «hazaña» publicada en las páginas de los periódicos de cada ciudad. Cuando logres reunir las diez páginas de sucesos, podrás acceder a un coche especial y exclusivo para el *Crash Mode*. A falta de poco más de un mes del lanzamiento, **EA** y **Criterion** han desvelado ya casi todo lo que ofrecerá ***Burnout 3***, menos los títulos de las más de 40 canciones licenciadas que aguarda *Crash FM*, la radio que amenizará esta bendita locura. Se admiten apuestas. Hay por ahí algunos clásicos del *Rock* y el *Heavy Metal* que le sentarían a ***Burnout 3*** como un guante. ■ ***Nemesis***

«BURNOUT 3 INCLUIRÁ UNA BANDA SONORA CON MÁS DE 40 CANCIONES LICENCIADAS»



ON
Tanto por su contundencia como por su realismo gráfico, los accidentes de Burnout 3 superan con creces todo lo visto hasta ahora en PS2

OFF
Volverán a aflorar las críticas de los tres merluzos de siempre, incapaces de ver que Burnout 3 es sólo un juego, y que su violencia es inofensiva

Utiliza el botón R1 para ralentizar los accidentes y el analógico izquierdo para girar tu coche en plena colisión



COMPAÑÍA: CAPCOM
DESARROLLADOR: CAPCOM
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: SURVIVAL HORROR
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE 2004

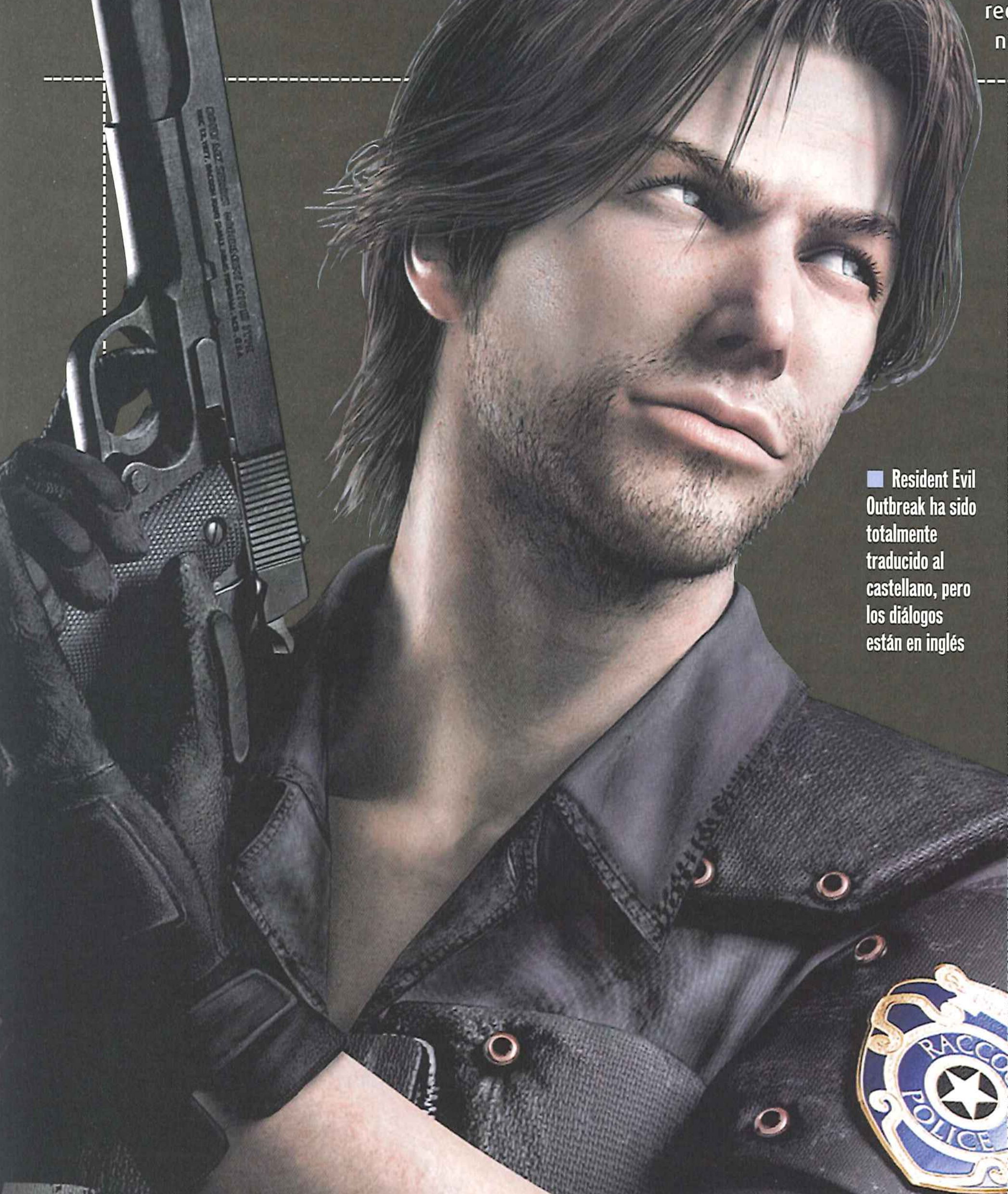
RESIDENT EVIL OUTBREAK

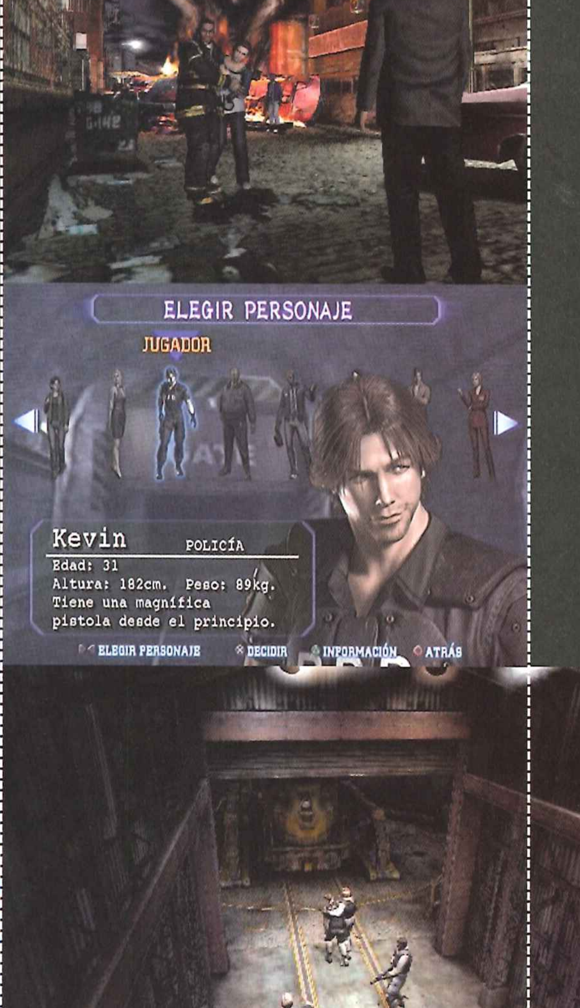
En la versión europea los zombis de Raccoon City no invadirán Internet

ON
Por fin llegará a nuestras ávidas manos un capítulo exclusivo de Resident Evil para PlayStation 2, y tan sólo es la primera parte

Como juego concebido para Internet se han tenido que sacrificar algunos aspectos técnicos, la lástima es que no se hayan pulido en la versión PAL
OFF

Resident Evil es a **PlayStation** lo que en su día fue *Street Fighter* para Super Nintendo, la gallina de los huevos de oro para **Capcom**. Pero tras años de éxito, la compañía ha bajado el listón de la serie que originó el género *Survival Horror*. Aquel primer capítulo marcó claramente la diferencia entre lo que se podía esperar de una consola, todavía emergente, como **PlayStation** gracias a sus avances técnicos respecto a las de 16 *bits*. Tras la aparición de dos entregas más para el mismo formato, *Resident Evil Code: Veronica* para Dreamcast (con su posterior adaptación para **PlayStation 2** y GameCube) y la precuela para GameCube, los más fervientes seguidores de la saga todavía estaban esperando un *Resident Evil* exclusivo para la consola de **Sony**. Su expectación parecía que iba a ser recompensada con el anuncio del primer *Biohazard* con opciones de juego On-line. El juego ya ha visto la luz en Japón, a finales del año pasado y recientemente en EE.UU. En ninguno de los dos





Resident Evil Outbreak ha sido totalmente traducido al castellano, pero los diálogos están en inglés



Los cinco escenarios reproducen con detalle diferentes lugares de Raccoon City

HUÍDA EN GRUPO

El objetivo del juego es escapar de las hordas de zombis. En el original, junto a otros humanos a través de la Web; en la entrega que llegará a Europa seremos ayudados por personajes manejados por la Inteligencia Artificial de la máquina.

«OCHO PERSONAJES EN UNA FRENÉTICA HUÍDA DE RACCOON CITY A TRAVÉS DE CINCO ESCENARIOS SIN LUGAR PARA EL DESCANSO»

mercados ha destacado especialmente, aunque en el primero ya forma parte de la serie *PlayStation 2 The Best* (los *Platinum* nipones). Mientras que japoneses y yanquis ya han podido disfrutar del juego en red con ***Resident Evil Outbreak***, en Europa, finalmente, vamos a tener que conformarnos con una versión en la que se ha eliminado todo contenido On-line. Así que este título nos remitirá al estilo clásico de la serie o por lo menos eso pregona **Capcom**, aunque con ligeras variantes. Por ejemplo, cuando ahora se accede al inventario, el juego sigue su curso; ahora ya no será una excusa para descansar del acoso de los zombis. Por otro lado, nos encontraremos con 8 personajes a elegir. Cada uno de ellos con distintas habilidades, hasta comienzan con diferentes *items* su aventura. Dependiendo de la elección, también se visitarán lugares exclusivos para cada personaje en los cinco niveles que comprende el juego. Sin duda, es una pena que la versión PAL carezca de jugabilidad en red, aún así aquellos que esperaban un nuevo *Resident Evil* para **PS2** van a poder disfrutar visitando de nuevo Raccoon City. ***R. Dreamer***

Hay sitios que podemos utilizar para escondernos

VUELVEN LOS ZOMBIS

Como nota más característica, los enemigos más típicos y temidos de toda la franquicia continúan atemorizando a los héroes de este nuevo *Resident Evil*. La gran diferencia es que en esta ocasión no mueren de forma definitiva.



VIETCONG PURPLE HAZE

Adéntrate en el corazón de las tinieblas

COMPAÑÍA: GATHERING
DESARROLLADOR: PTERODON/COYOTE
DISTRIBUIDOR: TAKE 2
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: ALPHA NTSC
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN: AGOSTO/SEPTIEMBRE

Las compañías especializadas en el género bélico han encontrado un nuevo filón en el conflicto de Vietnam, ahora que el tema de la Segunda Guerra Mundial está algo saturado. Tras cosechar cierto éxito con *Vietcong* en PC, los checos **Pterodon** pretenden repetir jugada en **PS2** con una adaptación que reúne los mejores niveles del juego de **PC** y del disco de misiones comercializado seis meses después. Una llamativa *intro* con imágenes de archivo nos sitúa en pleno 1967, mientras en EE.UU. arrasa el movimiento *Hippie*, toda una generación de jóvenes desaparecía en Vietnam. Con el asesoramiento de veteranos, este *shooter* en primera persona recrea la claustrofobia y la paranoia que provocaba la densa jungla vietnamita en los reclutas yanquis. Detrás de cada roca, cada árbol, podría esconderse un Vietcong dispuesto a cortarte el cuello. Mediante sencillos comandos a lo *Rainbow Six*, darás instrucciones a tu médico o tu operador de radio, pidiendo apoyo aéreo y siguiendo las indicaciones de tu guía/explorador. Angustioso y muy, muy realista, promete ser una opción interesante a *Shellshock: Nam'67*. ■ ***Nemesis***

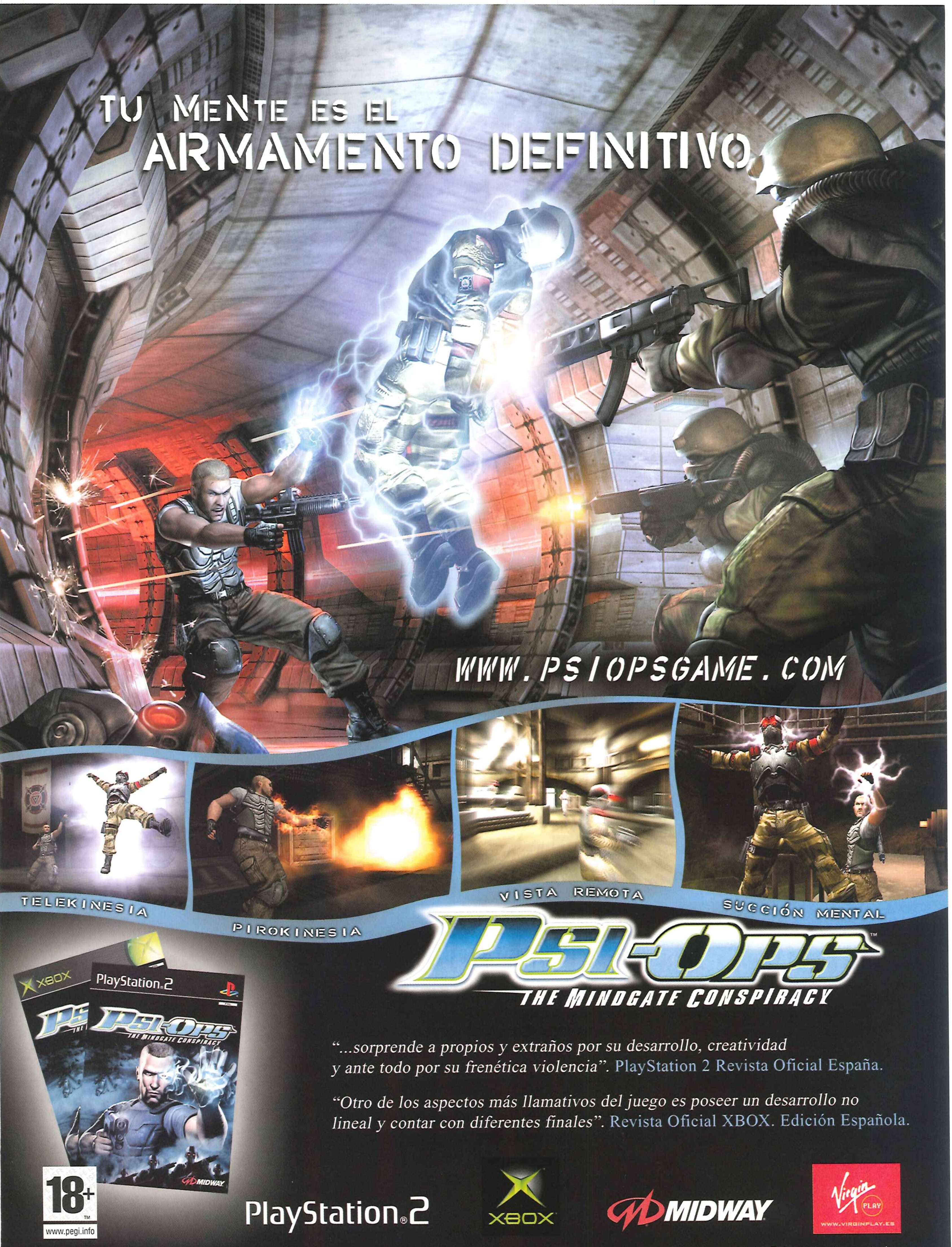
ON
El entorno selvático, tan realista como claustrofóbico. La música, con temas originales de Deep Purple o Iggy Pop & The Stooges

OFF
Va a tener que competir con un aluvión de títulos simulares ambientados también en la guera de Vietnam. No ofrecerá juego On-line

■ De momento, estas han sido las únicas imágenes de Vietcong que nos ha dejado publicar Take Two

«EL JUEGO BUSCA EL REALISMO PARA INTRODUCIRTE EN EL INFIERNO DE VIETNAM»

■ Purple Haze es un shooter estratégico en primera persona


TU MENTE ES EL
ARMAMENTO DEFINITIVO
WWW.PSIOPSGAME.COM
TELEKINESIA
PIROKINESIA
VISTA REMOTA
SUCCIÓN MENTAL
Psi-Ops
THE MINDGATE CONSPIRACY
XBOX
PlayStation 2
"...sorprende a propios y extraños por su desarrollo, creatividad y ante todo por su frenética violencia". PlayStation 2 Revista Oficial España.
"Otro de los aspectos más llamativos del juego es poseer un desarrollo no lineal y contar con diferentes finales". Revista Oficial XBOX. Edición Española.
18+
www.pegi.info
PlayStation 2
XBOX
MIDWAY
Virgin PLAY
WWW.VIRGINPLAY.ES
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy, y Nick Scryer son marcas registradas de Midway Amusement Games, LLC. El resto de marcas están registradas por sus respectivos propietarios. Todos los derechos reservados.

PSI-OPS
THE MINDGATE CONSPIRACY

La propuesta más original del mundo de los shooter

Después de reinventar, hace poco más de un año, su conocida saga de lucha con *Mortal Kombat: Deadly Alliance*, **Midway** ha decidido innovar en terrenos tan complicados como el género *shoot'em-up* en tercera persona a través de recursos totalmente desaprovechados en el terreno lúdico... Hasta ahora. ***Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy*** une en un solo título un argumento digno de una buena película de ciencia-ficción, un desarrollo muy divertido y con una curva de dificultad ajustadísima, un motor gráfico de una calidad nunca vista en **PS2** (presidido por el *engine* físico *Havok 2.0)* y la posibilidad de mezclar las armas de fuego con los poderes mentales. El protagonista del juego irá aprendiendo poderes mentales durante la aventura; partiendo de la «simple» telequinesis (con la que podremos hacer levitar y lanzar con fuerza a enemigos y objetos de todo tipo), hasta el control de los enemigos a distancia, pasando por la «visión remota» y la piroquinesis (posibilidad de crear llamaradas y lanzarlas contra los enemigos). ■ ***Doc***

ON
Su motor gráfico es muy superior a lo que nos tiene acostumbrados nuestra PS2. La inclusión de poderes mentales en su desarrollo

OFF
Al principio costará un poco hacernos con el control de los poderes telequinésicos, pero pronto resultará de lo más intuitivo

«SU IMPECABLE MOTOR GRÁFICO Y SU ORIGINAL DESARROLLO SON LO MÁS DESTACABLE DE PSI-OPS»



Sube sobre los objetos y hazlos volar para llegar a ciertas zonas

Podrás hacer levitar a los enemigos y acribillarlos

DISEÑOS
Como se puede comprobar por los bocetos, el diseño de personajes y escenarios ha sido tan cuidado en *Psi-Ops* como su impecable motor gráfico o su original desarrollo y ajustada jugabilidad.

DESCÁRGATE

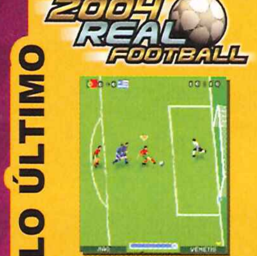
¡LOS MEJORES JUEGOS EN TU MÓVIL!

BLOCK BREAKER deluxe

"Toda una demostración de cómo se puede utilizar, con gran acierto, un concepto clásico y mejorarlo para crear algo diferente"
Revista Oficial de PS2 (9.0/10)

¡¡ROMPE CON TODO!!

LO ÚLTIMO







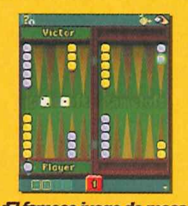
¡Incluye todos los jugadores y todas las ligas!





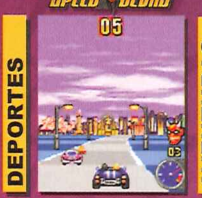
Mejor juego del E3 por Gamespot





¡La última aventura de Sam Fisher!





¡El famoso juego de mesa por fin para tu móvil!

DEPORTES: SPEED DEVILS

AVENTURAS: PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME · RAYMAN 3





¡Sólo 3,12€ IVA incl.!

Para descargar un juego
envía un SMS al 5525*
con el texto JUEGO OP84
y sigue las instrucciones. Ej. JUEGO OP84 al 5525.

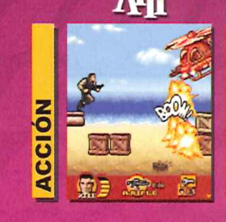
Accederás a nuestro catálogo WAP y podrás elegir y descargar tu juego. El juego será memorizado en tu teléfono y podrás jugar tantas veces como quieras.

O llama al 806 556 555 y sigue las instrucciones.**
Atención: tu teléfono tiene que estar configurado para wap.

ACCIÓN: XIII

PUZZLE: SEXY POKER 2004 · CHESSMASTER

ARCADE: SIBERIAN STRIKE















Sony Ericsson T610 · Nokia 3510i · Samsung E700 · LG 5300i · Motorola V500

(2) Lista de teléfonos compatibles: Nokia 3510i, Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, Nokia 7650, 3650, 3660, N-Gage, Nokia 3410, Sony Ericsson T610, Z600, Motorola T720, V300, V500, V525, V600, Sharp GX10, GX20, Samsung E700, LG 5300i, 5400, 7100, Sagem My-V65, -Siemens C55, M50, SL55, M55, MC60, S55, C60
Existen juegos compatibles para todos los terminales aquí listados

*El acceso al catálogo via SMS cuesta 3,12€ IVA inc (en 3 SMS de 1,04€) y tienes derecho a la descarga de un juego. También incurrirás en los costes de SMS y WAP que tengas contratados con tu operador. Deberás tener SUFICIENTE crédito para descargar el juego. Nos reservamos el derecho a utilizar tus datos para posibles operaciones futuras. Dispones de un derecho de acceso, rectificación y limitación de datos. Para ello puedes dirigirte a www.gameloft.com
**Vía 806: 1.06€/min desde una línea fija y 1,04€ desde un móvil IVA inc.
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE: si tienes algún problema con la descarga contáctanos en javasupport@gameloft.com o en www.gameloft.com en la sección de ayuda.

Más juegos de calidad en



www.gameloft.com

Aunque los poderes mentales son de gran ayuda el sigilo resultará vital para avanzar en la aventura

ON

Aunque coincide ligeramente con Psi-Ops en su desarrollo, la inclusión de poderes mentales en el juego resulta de lo más original.

Al principio, resulta algo complicado aprender a manejar cada uno de los poderes mentales. El motor físico promete, pero le falta precisión.

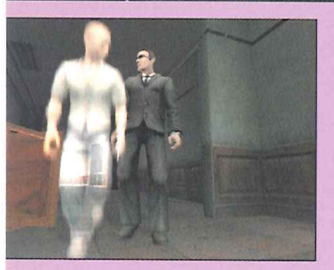
OFF

COMPAÑIA: FREE RADICAL
DESARROLLADOR: FREE RADICAL
DISTRIBUIDOR: CODEMASTERS
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: AVENTURA
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO 2004

SECOND SIGHT

Aventura y poderes psíquicos de mano de Free Radical

La moda de los poderes mentales llega de golpe a **PlayStation 2**, primero con la original propuesta de **Midway**, *Psi-Ops* y ahora con la aventura creada por **Free Radical** que demostrarán con ***Second Sight*** que sus cualidades de desarrollo van más allá del género *shoot'em-up* en primera persona. Aunque ***Second Sight*** también tiene un fuerte (aunque no reinante) componente *shooter*, en esta ocasión en tercera persona, **Free Radical** ha incluido todas las posibilidades imaginables para un título de sus características: sigilo, aventura, lucha... y otras no tan imaginables como los poderes mentales. Bajo un entorno que recuerda a aventuras del estilo *Resident Evil*, nos pondremos en la piel de John Vattic que despertará en un laboratorio. A los pocos segundos de juego descubriremos que Vattic posee poderes mentales. A medida que avanzamos en la partida, estos poderes mentales irán aumentando hasta el punto de aumentar nuestra energía a voluntad, de hacernos invisibles a ojos de los enemigos, de poseer a otros personajes, etc. Visualmente, ***Second Sight*** recuerda ligeramente a *TimeSplitters*, aunque posee un motor físico similar al *Havok 2*. ***Doc***



PODERES MENTALES

A medida que avanzamos en el juego obtendremos nuevos poderes mentales; empezaremos por una débil telequinesis y terminaremos controlando mentes, separando nuestro cuerpo de nuestra mente, sanando nuestras heridas...


namco
SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2
CADA PUNTO, UNA BATALLA.
Terribles contendientes.
Juan Carlos Ferrero, Andy Roddick, James Blake, Lleyton Hewitt, Marat Safin, Richard Gasquet, Tim Henman, Tommy Haas, Amélie Mauresmo, Anna Kournikova, Daniela Hantuchova, Jennifer Capriati, Justine Henin-Hardenne, Kim Clijsters, Lindsay Davenport y Serena Williams.
Muchas guerras que librar.
Los 4 Grand Slam oficiales: Open de Australia, Roland Garros, Wimbledon, Open USA. Y muchos otros torneos en todas las superficies.
Y UN ÚNICO OBJETIVO. VIVIR PARA CONTARLO
Australian Open
ROLAND GARROS PARIS
THE CHAMPIONSHIPS WIMBLEDON
US OPEN 2004
PlayStation 2
3+
namco
¿quién se apunta?
PlayStation®2
JC Ferrero equelite
TENNIS ACADEMY / ACADEMIA DE TENIS
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Smash Court Tennis™ Pro Tournament2&©2001 2004 Namco LTD., all rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. A Namco product. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe.
TBWA



Referencias modelos de móviles:

7 MOT-T720 / **12** MOT-V300 / **13** MOT-V500 / **15** MOT-V525M / **19** Nokia3100 / **20** Nokia3200 / **23** Nokia3510i / **34** Nokia3650 / **38** Nokia6100 / **44** Nokia6600 / **45** Nokia6610 / **51** Nokia7210 / **53** Nokia7250 / **54** Nokia7250I / **56** Nokia7650 / **67** SHARP-TQ-GX10 / **70** SIE-C55 / **72** SIE-C60 / **74** SIE-M55 / **76** SIE-MC60 / **78** SIE-S55 / **83** SIE-SL55 / **87** SonyEricssonT610 / **91** SonyEricssonZ600

Si tienes alguna duda contacta con Doc:

doc.ps2@grupozeta.es

Todos los meses contestaremos vuestras dudas sobre la conexión a Internet de PS2, los juegos que soportan funciones On-line y todo lo que tenga relación directa con la red de redes y nuestra PlayStation 2

CONSULTORIO ON-LINE

Hola. Tengo contratado el ADSL con módem USB.
1.- ¿Cómo conecto la PS2 On-line con este módem?
«Pininglonito», vía e-mail

1.- Como ya hemos comentado en alguna ocasión, el módem USB no te servirá para conectar tu **PS2** directamente; necesitarás otro tipo de conexión, como la de un *Router*, o compartir la conexión a Internet de tu PC con **PS2** a través de un cable de red de «par cruzado».

Hola. Tengo la PlayStation 2, la conexion de banda ancha que va a 256 Kbps y el adaptador Ethernet. ¿Cómo conecto el ordenador a mi PlayStation 2?
Cristian Valle, vía e-mail

1.- Tendrás que hacerte con una tarjeta de red Ethernet, que irá conectada al ordenador, y un cable de red LAN de «par cruzado» (pídelo así en cualquier tienda de informática). Conecta dicho cable entre la tarjeta de red, ya instalada en el PC, y el adaptador Ethernet de **PS2** y, a través de las opciones de red de **Windows** (teniendo en cuenta que tienes instalado dicho sistema operativo), comparte la conexión a Internet del PC con la de **PlayStation 2**.

He comprado el kit de conexión a Internet para mi PS2 y no soy capaz de configurarlo para poder conectarme atraves de mi PC y de la tarjeta de red. El PC me informa que el dispositivo está conectado (conexión de área local) pero la PS2 no encuentra la red ni se conecta a la línea.
Joaquín Ochoa, vía e-mail

1.- Tendrás que entrar en las opciones de red del sistema, seleccionar la conexión ADSL que entra en el PC y buscar la opción de «compartir conexión a Internet». Después, es posible que tengas que anotar las direcciones IP, las DNS y la máscara de subred que el sistema establezca en la conexión compartida para configurar después la conexión desde tu **PlayStation 2**.

Hola. Aunque he configurado correctamente la conexión de mi PS2 a través de un *Router* (la prueba la pasa sin problemas), hay algunos juegos que nunca me han llegado a funcionar, como los de Electronic Arts y algunos de Sony. ¿Cuál es el problema?
«Teenager from hell», vía e-mail

Es muy posible que tengas que abrir o «redireccionar» un cierto número de puertos a la dirección IP de la consola para que el *Router* no los «intercepte» o haga las veces de *firewall*. En la mayoría de los casos, los puertos a abrir aparecen descritos en las páginas oficiales de los juegos o, directamente, en la web de **Sony C.E.**, en la sección de juegos On-line. Las instrucciones para abrir los puertos de tu *Router* las encontrarás en páginas dedicadas a conexiones de Internet como www.adsl4ever.com o www.bandaancha.st

EYETOY CHAT

La videoconferencia más divertida

La posibilidad de comunicarnos con nuestros amigos a través de la conexión a Internet de **PS2**, cada vez está más cerca. Por desgracia, ***EyeToy Chat*** se ha retrasado hasta otoño, aunque ya os podemos adelantar la mayoría de sus características. Como ya sabréis, ***EyeToy Chat*** nos permitirá realizar videoconferencias con cualquiera de nuestros amigos, pero también podremos mantener conversaciones de voz a través del micrófono de la cámara *EyeToy* y por medio del *Headset*, con un máximo de 16 personas y hasta preparar una sala de conversación a través de texto para nada menos que 256 diferentes internautas. Junto a estas posibilidades de comunicación, ***EyeToy Chat*** nos permitirá jugar a distancia a tres juegos de lo más clásico: damas, el típico juego de «los barquitos» y hasta el sofisticado ajedrez. ■ ***Doc***











Además de ayudarnos con sus armas, nuestros compañeros pueden alzarnos a zonas de otro modo inaccesible

ON-LINE

Todo lo que necesitas saber sobre el juego en red

SYPHON FILTER THE OMEGA STRAIN

El anti-terrorismo más social

PERIFÉRICOS UTILIZABLES: HEADSET
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: MUY BUENA
NÚMERO DE JUGADORES: 4
MODALIDADES ON-LINE: 1
NIVELES ON-LINE: 9

En un alarde de originalidad y logrando una proeza de la programación sin precedentes, los chicos de **Sony Bend** han implementado un motor de juego On-line en *Syphon Filter: The Omega Strain* que dará que hablar. En lugar de esforzarse por diseñar unos escenarios divertidos para el modo *Vs.* o un armamento digno de un *shooter* multijugador, los creadores de la primera incursión de Gabe Logan en **PS2** han dotado a cada uno de los niveles para un solo jugador de objetivos y posibilidades accesibles únicamente a través del modo *multiplayer*. En lugar de combatir contra otras personas On-line, el juego nos dará la oportunidad de completar cada uno de los objetivos de las 9 misiones principales codo con codo; así, tendremos que ayudar o pedir ayuda a la hora de subir a un lugar demasiado alto o esforzarnos por cubrir la posición de uno de nuestros compañeros mientras éste se infiltra entre las líneas enemigas. ■ ***Doc***



ON-LINE

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: El diseño y el desarrollo de cada uno de los niveles del juego favorece la diversión a través del modo multijugador. La posibilidad de utilizar el Headset sin fallos de comunicación y la variedad de objetivos son sus principales bazas.

9.3 (SOBRE 10)

PlayStation 2

TOP ON-LINE

Clasificamos los títulos más jugados de la red por orden de importancia y calidad




01
SOCOM II: US NAVY SEALS
COMPAÑÍA: SONY C.E.
MODO ON-LINE INCLUIDO




02
SYPHON FILTER: T.O.S.
COMPAÑÍA: SONY C.E.
MODO ON-LINE INCLUIDO




03
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
COMPAÑÍA: UBI SOFT
MODO ON-LINE INCLUIDO




04
RAINBOW SIX 3
COMPAÑÍA: UBI SOFT
MODO ON-LINE INCLUIDO

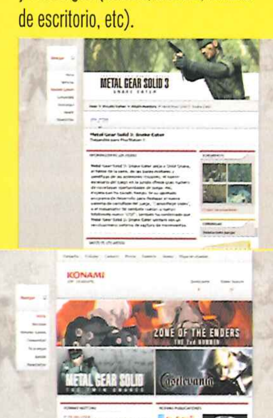



05
DESTRUCTION DERBY ARENAS
COMPAÑÍA: SONY C.E.
MODO ON-LINE INCLUIDO

LA WEB DEL MES:

http://www.konami-europe.com

Konami Europa estrena nueva web con todo tipo de contenidos relacionados con la compañía: foros, noticias y descargas (tráilers, música, fondos de escritorio, etc).



DEMO JUGABLE INCLUIDA EN EL DVD-ROM

PlayStation 2

FORMULA 1 04-

Se ha hecho esperar pero ha merecido la pena. Nueva entrega de una de las sagas deportivas más duraderas que nos acerca al mundo de la Fórmula 1 de la mano de nuestro piloto Fernando Alonso. 068

SPIDERMAN 2

Uno de los mayores éxitos cinematográficos del verano cuenta con su correspondiente adaptación a PS2 de la mano de los veteranos Treyarch. Explora la Gran Manzana y ayuda a sus habitantes 074

CATWOMAN

Otro lanzamiento cinematográfico veraniego que se pasa a las consolas. Controla a la felina más bella de los cómics en esta aventura de acción en la que deberá emplear todos sus poderes de gata . . .078

SYPHON FILTER: TOS

Gabe Logan, protagonista de las anteriores entregas de este shooter de Sony C.E. se pasa a la retaguardia. Crea tu propio personaje y lucha por la paz mundial en solitario o en partidas On-line 080



TEMPORADA 2004

Ya se han celebrado aproximadamente la mitad de las pruebas previstas en el calendario de la actual temporada. Michael Schumacher tiene a estas alturas el título en el bolsillo pero nosotros podemos cambiar el rumbo de los acontecimientos y dar a Alonso el campeonato mundial.

Las repeticiones ofrecen diferentes perspectivas desde el coche que seleccionemos y también desde planos más generales para que ningún acontecimiento o momento estelar de la carrera pase desapercibido ante nuestros ojos.



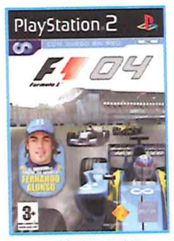
.HACK/MUTATION
La saga de RPG's de acción de Bandai y Cyber Connect 2 parece ir viento en popa en España. Hace menos de tres meses que llegaba la primera parte, y ahora lo hace su secuela directa. 082

TEST
Analizamos todos los juegos de PlayStation 2

FORMULA 1 04

La experiencia es un grado y Sony C.E. sabe cómo hacer que su F1 mejore con el paso del tiempo, como los buenos vinos...





COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: STUDIO LIVERPOOL
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
CIRCUITOS: 18
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 4
MEMORY CARD: 647 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,99 €

http://es.playstation.com

Atrás quedan los tiempos en los que la F1 era vista como una competición distante y carente de interés para el público español. Desde la irrupción de Fernando Alonso, nuestro primer piloto con posibilidades reales de triunfo, todo ha cambiado y ahora hasta las sesiones clasificatorias son seguidas como si de una final olímpica se tratase. Este buen momento de la F1 es toda una garantía de éxito para ***Formula 1 04***. **Sony C.E.** ha sabido aprovechar mejor que nadie esta situación, especialmente teniendo en cuenta que poseen en exclusividad la licencia de la FIA para esta competición. Los largos años de trabajo acumulados primero en **PSone** y posteriormente en **PS2** hacen de ésta una de las sagas con más recorrido en la historia reciente del videojuego deportivo. En esta ocasión, mejoras técnicas aparte, las principales aportaciones consisten en un nuevo modo Trayectoria y la posibilidad de jugar en red. El primero asimila las características de los tradicionales modos Carrera vistos habitualmente en juegos dedicados al boxeo o el tenis por ejemplo, donde poco a poco se va progresando a medida que se supera una serie de desafíos. Aquí partiremos de la necesidad de aceptar invitaciones para participar en sesiones de prueba privadas a firmar contratos con escuderías cada vez más poderosas en función de los resultados que vayamos logrando. Unos figurados servicios de fax y de correo electrónico nos mantendrán informados del calendario de actividades previstas para nuestro piloto. El resto de opciones de ***Formula 1 04*** incluye el clásico modo Simulación y el modo Arcade, para satisfacer tanto a los usuarios más meticulosos como a los demandantes de buenos resultados a corto plazo. En ambos destaca sobremanera la facilidad y suavidad de desplazamiento lateral de los monoplazas que permite una precisión en el control casi absoluta a la hora de realizar las trazadas esquivando a los rivales que se crucen en nuestro camino. Esto no significa que podamos lanzarnos a tumba abierta sin dejar de apretar el acelerador; la entrada en

«UNA FABULOSA RECREACIÓN DEL TREPIDANTE CIRCO DE LA FÓRMULA UNO»



El realismo de los gráficos está presente en cada circuito



CHAPARRONES

Pilotar bajo una cortina de agua cambia por completo la situación. Si además, la lluvia se presenta por sorpresa deberemos visitar los boxes para cambiar neumáticos. El efecto está perfectamente conseguido.



DOS NUEVOS CIRCUITOS

Los Grandes Premios de China y Bahréin proporcionan algo de aire fresco a la actual temporada. Su exótica y sugerente localización no debe llevarnos a engaño; son tan complicados como cualquier otro.



UN CLÁSICO

El circuito urbano de Montecarlo es probablemente el que más abandonos provoca y uno de los que mayor prestigio proporciona al vencedor. La curva del Casino, en la imagen, es una muestra de la magnífica recreación.



TRABAJO EN BOXES

Poner a punto el coche no es sólo cuestión de escoger entre neumáticos para asfalto seco o mojado. El que quiera podrá ajustar los reglajes del coche hasta el más mínimo detalle, incluyendo las modificaciones aerodinámicas.



MOMENTOS DE GLORIA

Después de escuchar con solemnidad el himno del piloto vencedor y de la entrega de trofeos, los pilotos disfrutan como niños empapándose con el espumoso de rigor. La animación es muy realista.



ALONSO, EL FUTURO REY

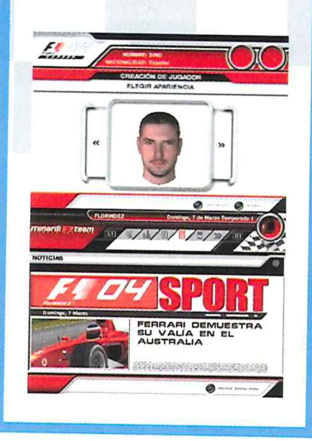
Con la sombra siempre presente de un posible fichaje por Ferrari, de momento Fernando se basta y se sobra con su Renault para poner patas arriba la competición. El español es, junto a Button, el abanderado de una nueva generación de grandes pilotos.

La típica manera de pilotar contragolpeando el volante queda patente desde esta perspectiva



TRAYECTORIA

Al igual que sucede con videojuegos de otras especialidades deportivas en *Formula 1 04* podemos crear un piloto e ir progresando en el escalafón de manera que si alcanzamos buenos resultados conseguiremos fichar por alguna escudería de campanillas. Al principio deberemos conformarnos con participar en sesiones de prueba privadas.





las curvas requiere buena colocación y prudencia extrema para que el coche no derrape y se nos vaya de las manos. Una salida de pista arruinará definitivamente las posibilidades de éxito. La dirección se controla con el *pad* analógico, relegando los botones reservados antiguamente al control digital con ciertas funciones de ajuste de frenada y de tracción. Las mejoras aerodinámicas y demás reglajes de los vehículos se perfilan en el garaje. Como cada año podremos escoger cualquiera de los pilotos de la actual temporada aunque, a la hora de la verdad, la mayoría nos decantaremos por Alonso tratando de llevarle a lo más alto e intentando destronar al de siempre, Michael Schumacher. Para ello, disponemos de dos circuitos inéditos hasta la fecha en Bahréin y Shangai, que introducen algo de sangre nueva a un juego con pocas posibilidades de maniobra en cuanto a recursos innovadores. Eso sí, el modo On-line abre perspectivas para aquellos dispuestos a batirse el cobre con verdaderos «jugones» sin temor a salir escaldados. Por poner un pero, comentar que el pequeño tamaño de los cronómetros y de otros indicadores en pantalla hacen difícil apreciar los tiempos marcados en cada vuelta, aunque quede compensado gracias a las indicaciones que recibimos desde los boxes. Cuestiones menores para un juego de la categoría de *F1 04*. **Molokai**

«SONY AFINA SU F1 LOGRANDO UNA PUESTA A PUNTO IMPECABLE»

UN POCO DE HISTORIA

Los comienzos siempre son duros. Alonso debutó pilotando un modesto Minardi. Formula One 2001 (PSone) fue testigo de sus primeros pasos.



LO MEJOR Y LO PEOR

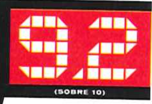
[+] Posibilidades On-line.
[+] Un control de una sensibilidad prodigiosa.
[-] El modo TV no aporta gran cosa.
[-] No hay otros programas de F1 con los que comparar.

3+

9.2 **GRÁFICOS:** Imponentes. Este año las mejoras son más evidentes en los entornos y en efectos como la lluvia.
9.0 **AUDIO:** Los comentarios de la carrera se complementan con las indicaciones recibidas desde los boxes. Buen sonido de los motores.
9.3 **JUGABILIDAD:** Apto para todos los públicos; Arcade para novatos y Simulación para iniciados. Espléndido control.
9.0 **DURACIÓN:** El modo Trayectoria multiplica las horas de juego, si nos dedicamos a modificar el coche no acabaremos nunca.

PUNTUACIÓN OFICIAL

CONCLUSIÓN: A pesar de la falta de competidores en el mercado, el equipo de Sony C.E. no se relaja y nos ofrece una versión aún más sofisticada de su mítico F1. El modo On-line eleva sus prestaciones de forma definitiva.

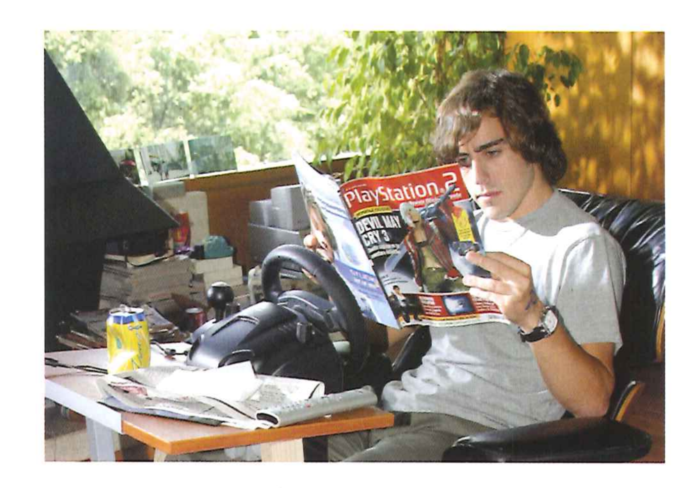


PlayStation 2



WWW.MOVILATOPE.COM
VIDEO JUEGOS
Jungle Comando 1513
Swat Sniper 1520
Bamm 1251
Siberian Strike II 1087
Laserblade Combat 1603
ENVÍA START Código del juego AL 5646
Ej: envía START 1251 al 5646 para jugar al "Bamm" en tu móvil.
DISEÑOS ALUCINANTES
DEAL AGAIN?
Solitario 1013
Prince of Persia Arenas del tiempo 1281
Blocks 1272
TAMBIEN AL: 806 52 62 10
POLIFÓNICAS...
HIMNOS
82172 Barcelona
83808 H. de España
84446 Cara al sol
83188 Real Madrid
84094 H. Republicano
82124 Atletico Madrid
82123 Athletic Bilbao
83809 Guardia Civil
84490 Asturias patria Q.
83477 H. de Valencia
84489 Els segadors
84436 100 Real Madrid
82190 Betis
84362 Champions League
84494 La internacional
83258 Sevilla F.C.
84492 H. de Galicia
84487 The champions
TOP 20
84680 Dragostea din tei
84267 Buleria
82652 Fiesta Pagana
84519 Left outside alone
84252 Hey ya
84652 My band
84520 Oye el boom
80726 No woman no cry
84432 Fuente de energia
84068 Du hast
84428 Asturias
82380 Dame Veneno
84203 Dos gardenias
83849 Molinos de viento
84760 Obsesion
84090 Tengo
82935 Noches de bohemia
80239 Final Countdown
83796 La madre de Jose
83814 Satisfaction
ENVÍA BSO Código POLIFÓNICA AL 5646
Ej: envía BSO 83814 al 5646 para que suene "Satisfaction" en tu móvil.
ROCK
80293 Its my life
80277 Nothing else matters
83655 Thunders truck
80111 Sweet Child of Mine
84204 In the shadows
80298 Master of Puppets
81459 Smoke on water
80062 In The End
80217 Satisfaction
84211 Hit that
80623 November Rain
80137 Enter Sandman
84084 2 Minutes to midnight
80321 Unforgiven
83885 Numb
CINE/TV
84440 Señor de los anillos
80025 Los Simpsons
80017 Mision Imposible
83883 Fraggle Rock
84067 El Exorcista
80143 La Pantera rosa
80096 Pulp Fiction
84064 Star Wars
80044 Rocky
80125 Mortal Kombat
80108 Benny Hill
84437 Shin Chan
84433 Vamos a la cama
80065 Friends
83834 La abeja maya
80174 Expediente X
84207 El Padrino
80043 Terminator
ESPAÑOLAS
84720 Lola
84833 Bambu bambu
84216 La costa del silencio
84744 Malo
84426 Abre tu mente
83856 20 de enero
84500 Te quise tanto
83902 Son de amores
84531 La chica de la habitacion
84734 Insoportable
84731 La vida al reves
84733 Retorciendo palabras
84475 Soy lo que me das
84826 Dale don dale
82430 Devuélveme la Vida
84586 Al menos ahora
84532 Ya nada volvera a ser
84806 Apagon
POP
83584 Bring me to life
83662 Crazy in love
80472 Every breath you take
83918 Where is the love
80001 In Da Club
80269 Freestyler
84061 Shut up
80002 Lose Yourself
83950 Moonlight shadow
80406 Take on me
80078 Billy Jean
84215 Baby boy
84248 Losing my ...
84364 Toxic
80045 Without Me
84247 Feel
80150 Bitter sweet symphony
84722 Everytime
DISCO
83228 Samba Adagio
84201 Voglio vederti danzare
80093 Equador
84226 Cafe del mar
83675 Flight 673
80056 Insomnia
80067 Belissima
80642 Enjoy the silence
81664 Children
83863 Fallin high
80041 Heaven
83661 Axel F 2004
84572 Infected
83580 Weekend
84573 Alone
84263 Traffic
84787 Beso en la boca
80197 Sandstorm
También al: 806 52 62 50
...Y SONIDOS REALES
CRISTAL ¡Que susto! Parece que se rompe de verdad
BOOM Para que todos se asusten cuando te llamen
CHITA Igual que en la Jungla... ¡Realismo exótico!
VOMITO ¡Que asco!!! No recomendado para los pijos
BEBE ¡Que monada! Eso sí que es un bebe feliz!
INFIERNO Thriller, la famosa carcajada...¡De miedo!!
KIKIRIKI Gallo cacareando ¡Igualito que en el campo!
TELEFONO Sonará como en casa de tu abuela
WESTERN Cuidado! ...Atacan los indios!
POLICIA Todos se sentiran como en N Y al oirlo
ORGASMO Esta chica lo está pasando muy bien
TARZAN Grito de tarzan, igual que en la peli
PEDO ¡Espeluznante! Sólo le falta el olor
GOL ¡Goooooooooool!!!!!!!!!
FOX Intro de la 20th Century Fox... ¡De cine!
R2D2 ¿Recuerdas como hablaba R2D2?
MOTOR Arranque de una harley davidson.
VATER ¡Como si estuvieras en el baño!
RISA Carcajada... Para mearse de risa.
Ej: envía BSO TARZAN Al 5646 ¡y gritará de verdad cuando te llamen!
21083
09013
20138 MARIA
16222 SHIN-CHAN
09016
30023
21188 NO FEAR
18437 Mago de Oz
NACIONAL
54456 Obsesion
59812 Buleria
54210 Fiesta pagana
54479 Bambu
54420 Oye el boom
62101 Fuente de energia
54447 La vida al reves
54450 Malo
54407 Tengo
54276 Ni mas ni menos
54441 Insoportable
54391 Son de amores
54443 Lola
62102 Abre tu mente
HIMNOS
55058 Cara al sol
55011 H. de España
55024 H. de la Legion
68002 Cant del Barca
55025 Partido Popular
55059 Asturias Patria Q.
50009 La internacional
68014 Hala Madrid
55022 Els segadors
68004 Athletic Bilbao
68001 Atletico Madrid
54424 H. del PSOE
68030 100 Real Madrid
68034 H. Republicano
75276
75012
75157 CHÉ
75459 Blub Blub
75381
CINE/TV
62073 Shin Chan
62023 Los Simpsons
62039 Rasca y pica
51003 El bueno, el feo...
51027 Mision imposible
51005 El Exorcista
51075 Gladiator
62027 Fraggle rock
51021 La Pantera rosa
62007 El equipo A
57005 Tarzan
62099 Vamos a la cama
51036 Titanic
51000 Star wars
806 52 62 80
ROCK'N POP
59792 Hey ya
59168 No woman no cry
59852 My band
60012 Sweet child of mine
60679 In the shadows
60238 Nothing Else Matters
60004 Highway to hell
59837 Left outside alone
60570 Bring to life
60213 The Trooper
59709 Crazy in love
60013 Number of the beast
IN Código del Logo o Tono 5646
Ej: envía IN 54456 al 5646 para que suene "Obsesion" en tu móvil
75010
75022
75011
75352
75151
75060
TECHNO/DANCE
53411 Dragostea din tei
53389 Dos gardenias
53362 Giulia
53205 Samba adagio
53014 Ecuador
72191 Mortal kombat
53384 Voglio vederti danzare
53060 Cafe del mar
53221 Infected
FOTOS...
39051
37811
37712
39070
36164
37660
37489
39744
39079
ENVIA TELE Código FOTO o ANIMACION AL 5646
Ej: envía TELE 39033 al 5646 para tener al TRIGRE en tu móvil.
37806
36648
38883
39031
38852
38914
También al: 806 52 62 60
38878
36213
35937
39033
39080
39077
36455
39023
38858
39052
36613
39083
...y Animaciones BABY
BOXEO
CARCAJADA
COMBA
GIMNASIA
MORTAL
TORERO
Ej: envía TELE BOXEO al 5646 y verás como se defiende

POR ANA MÁRQUEZ



Nos fuimos al rodaje del anuncio de Formula 1 04 para conocer un poco más de cerca a Fernando Alonso y nos demostró que, ya sea delante o detrás de las cámaras, su abrumadora tranquilidad oculta la templanza de un piloto de éxito.

Una casa en las afueras de Madrid fue el escenario escogido para el rodaje del anuncio de ***Formula 1 04*** y, entre secuencia y secuencia, pudimos hablar con su protagonista, Fernando Alonso. Él mismo nos confesó que el *spot* poco se aleja de su realidad; lleva una temporada de vértigo y, entre promociones, entrenamientos y éxitos logrados, aún saca tiempo para jugar con su **PlayStation 2**.

¿Qué tipo de videojuegos te gustan?
La verdad es que me gustan todo tipo de juegos, pero sobre todo los que se conduce motos, rallys, coches, incluso camiones... Cualquier cosa está bien.

¿Conoces a algún piloto que también le guste jugar a PlayStation 2?
A la mayoría nos gusta y lo cierto es que no conozco a nadie que nunca haya probado a echar unas partidas a la Play. El año pasado jugamos una carrera Button y yo, y aunque le gané (risas), el lo hace muy, muy bien.

Así es, compitieron en el circuito de Nurburgring de *Formula 1 03* y Alonso marcó un tiempo de 1m35.026, mientras que el británico de Bar Honda paró el crono en 1m35.329. Sin duda, fue una carrera muy reñida donde el piloto español demostró que también domina el volante de **PlayStation 2**.

Entonces, habiendo jugado a la anterior versión de Formula 1, ¿qué mejoras encuentras en esta nueva edición?
Entre otros aspectos, lo más destacado es el grado de realismo, pues es mucho mayor en cuanto a gráficos y comportamiento de los rivales. Además, se puede correr en circuitos hasta ahora desconocidos incluso para nosotros, y entrenar «virtualmente» como en el caso del nuevo circuito de Shangai.

¿El grado de realismo de Formula 1 04 te ha hecho sentir la competitividad que se puede vivir en una carrera real?
Lógicamente es muy distinto, pero quitando el factor riesgo y la sensación física de las fuerzas que ejerce la máquina sobre un piloto de Fórmula 1, el juego te ofrece unos puntos de vista muy próximos a la realidad.

¿A qué piloto escogerías para jugar a Formula 1 04?
Si hay que ganar a alguien prefiero ganar al campeón, Michael.

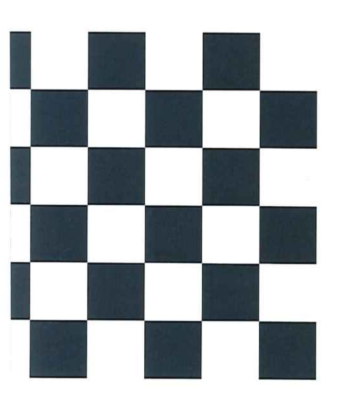
Momento culminante de la entrevista, uno de sus mayores rivales aparece sobre el terreno de juego...

Está visto que Schumacher es tu gran rival, pero ¿a qué piloto admiras?
Cuando era pequeño al que siempre veía ganar era a Senna (Ayrton), supongo que por lo que me cuentan él fue el mejor de su generación.

Después del sensacional sexto puesto de la anterior temporada, ¿en qué posición te gustaría acabar en ésta?
Siempre mejor, de momento marcho cuarto a 11 puntos del tercero (a fecha de cierre está en quinto lugar, esperemos que pronto gane posiciones). La anterior temporada acabé sexto así que, aunque es difícil, hay que tratar de mejorar.

¿Qué se siente al pilotar un monoplaza a más de 300 Km/h.?
No sé cómo explicarlo, es lo máximo en velocidad; muy exigente pero divertido.

«FORMULA 1 04 TE PERMITE CORRER EN CIRCUITOS HASTA AHORA DESCONOCIDOS PARA NOSOTROS, Y ENTRENAR VIRTUALMENTE COMO EN EL CASO DEL DE SHANGAI»



FERNANDO ALONSO



¿UN SPOT MUY REAL?

De Mónaco a Cánada, es capaz de dar la vuelta al mundo en menos de 80 días cosechando éxitos, y con algún que otro incidente, y sigue derrochando templanza y serenidad. ¿Cómo lo consigue? El *spot* de televisión de ***Formula 1 04*** quizá pueda responder esta pregunta, en el que se muestra una casa algo descuidada y a un Fernando Alonso entregado al videojuego. Poco tiempo para sí mismo, dedicación absoluta a la Fórmula 1, y cuando por fin llega a casa lo que más le apetece es echar unas partidas a ***Formula 1 04***.

SPIDER-MAN 2

La libertad de acción de un GTA, al servicio del Hombre Araña



COMPAÑÍA: ACTIVISION
DESARROLLADOR: TREYARCH
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
GÉNERO: SIMULADOR DE SUPERHÉROE
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
CAPÍTULOS: 17
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO/CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 200 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95 €

http://www.activision.com

Sería injusto catalogar a ***Spider-Man 2*** como una mera adaptación de la película de Sam Raimi. Aunque recurra a parte de la trama del filme e incluya los rostros de sus protagonistas, el nuevo juego de **Treyarch** es mucho más. Ofrece una libertad de acción sin precedentes en el género de superhéroes, una mecánica similar a la de *Grand Theft Auto* en la que ejercerás de guardián de Manhattan durante cerca de 30 apasionantes horas. Sin ataduras ni límites de tiempo. Eres Peter Parker, alias Spiderman, y como tal debes combatir no sólo al Doctor Octopus y otros supervillanos, sino detener a todo criminal de medio pelo que se cruce en tu camino. Cada uno de los 17 capítulos que segmentan el juego te marcarán diversos objetivos. Uno de ellos siempre será alcanzar una cantidad de puntos de héroe. Y para conseguirlos debes atender a los neoyorkinos que reclamen tu ayuda. Algunos te avisarán del robo de un coche, otros de un tiroteo y otros te meterán en emboscadas. En algunos casos tendrás que rescatar a toda pastilla a alguien a punto de caer de una cornisa, o llevar al hospital a otro. A este tipo de misiones secundarias hay que añadir otras aún más urgentes (marcadas en pantalla con una mirilla morada) como robos a

«ES MUCHO MÁS QUE LA ADAPTACIÓN DEL FILME DE RAIMI, ES EL MÁS NOTABLE Y AMBICIOSO JUEGO DE SUPERHÉROES DE LA HISTORIA»

SUPERVILLANOS

Además del malo de la película (el Doctor Octopus), Treyarch ha rescatado a otros villanos legendarios del cómic de Spiderman, como Rhino y Misterio. Por cierto, también aparece Gata Negra... Yum, yum.





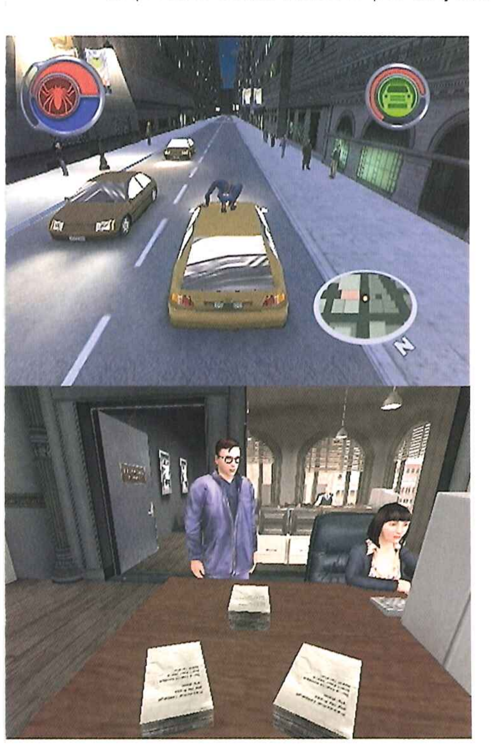
■ Te quedarás de piedra al ver cómo han recreado la jungla de rascacielos de Manhattan

«RECORRE MANHATTAN A TU COMPLETO ANTOJO»

■ Ya sea trasladando heridos al hospital como rescatando a alguien a punto de caer de una cornisa, no hay quien gane a Spiderman



mano armada o simplemente un niño que ha perdido su globo y llora desconsolado hasta que el bueno de Spidey se lo recoge desde la planta 75 de un rascacielos. ¿Te parece poco? Pues además de todo esto, tendrás que trepar hasta la azotea del *Daily Bugle* para, ya sin máscara, recibir los encargos de J.J. Jameson, el déspota director. Y la cosa no acaba aquí. Como en *GTA*, Manhattan está repleta de secretos y minijuegos, guaridas de criminales que deberás desmantelar, pruebas cronometradas de velocidad y más de un *item* oculto en lo alto de los rascacielos. Tal es el volumen de pruebas extras incluidas por **Treyarch**, que aun después de finalizar la historia central del juego (con Doc Ock fuera de combate) todavía te quedará por completar más del 40% de ***Spider-Man 2***. Para poder recrear todo esto, los grafistas y programadores de **Treyarch** han trabajado sin descanso más de dos años para recrear Manhattan con todo lujo de detalles y sin molestas cargas de CD, pese al gigantesco tamaño del mapeado. Podrás sobrevolar toda la isla de Manhattan, la de Ellis y visitar más de 30 puntos de referencias perfectamente reconocibles: Empire State, Broadway, Central Park o el puente de Brooklyn. Y sobrevolando todo esto, el Spiderman más elástico y ágil



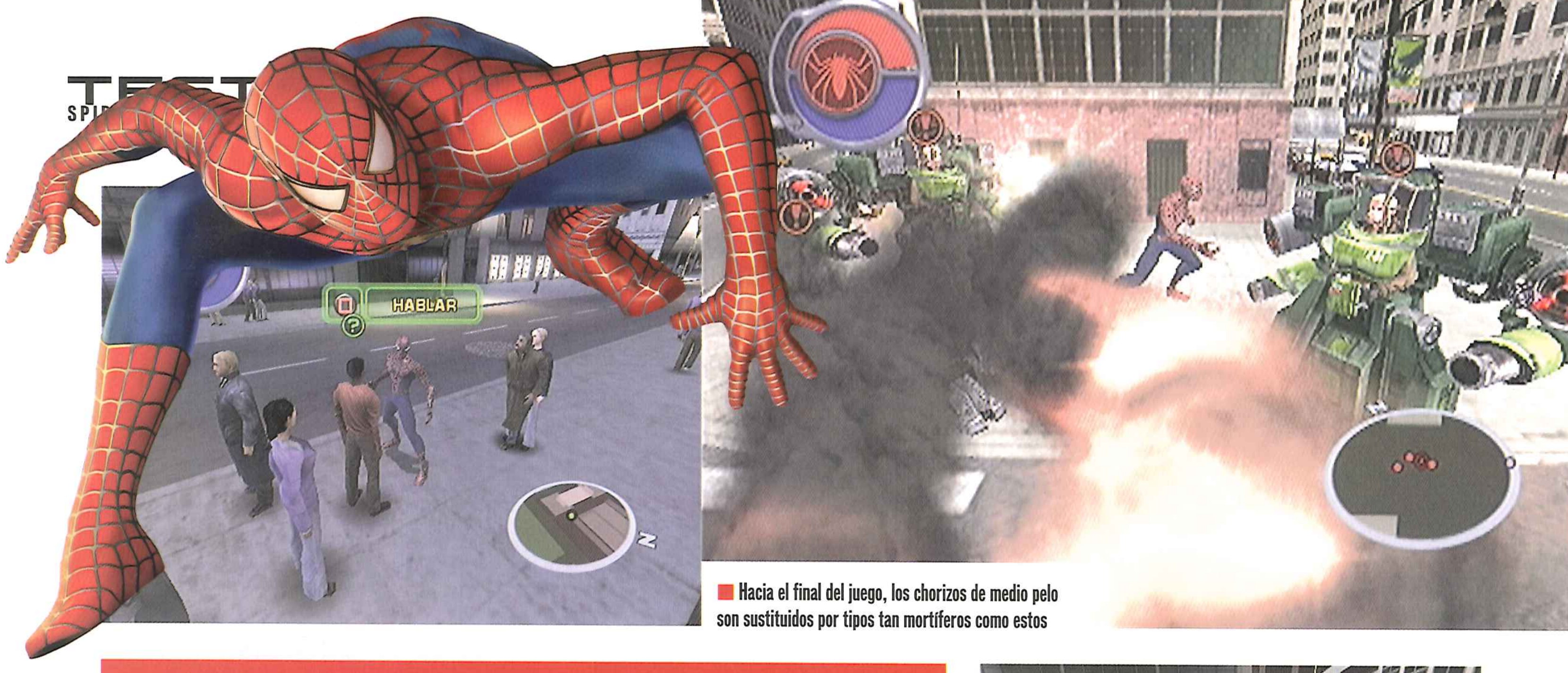
■ Los superhéroes también tienen que comer. No te quedará otra que ir al Daily Bugle para cumplir los encargos del gritón J.J. Jameson



EL AMO DE MANHATTAN

La reproducción de la isla neoyorkina alcanza tal grado de realismo que incluso reproduce el lugar donde estaban situadas las Torres Gemelas (dos haces de luz marcan el sitio exacto). Verás el Empire State, el puente de Brooklyn, Central Park...

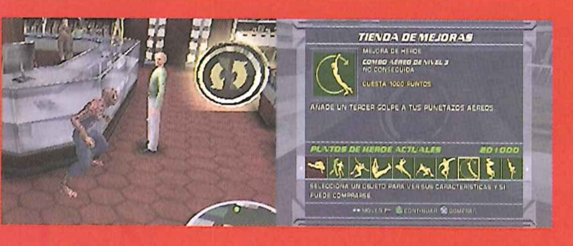




Hacia el final del juego, los chorizos de medio pelo son sustituidos por tipos tan mortíferos como estos

MEJORA TU TÉCNICA

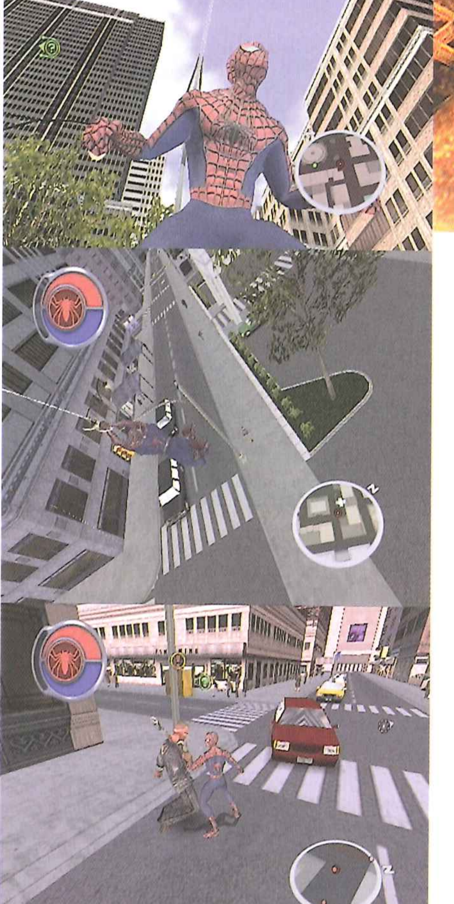
Entra en cualquiera de las tiendas marcadas en el mapa del juego y podrás canjear tus puntos de héroe por nuevas habilidades y golpes especiales. Dispondrás de más de 50 movimientos diferentes.



jamás concebido para un videojuego. Un atleta nacido a partir de la misma tecnología de *Motion Capture* utilizada en la película de Raimi. A sus más de 50 movimientos especiales hay que añadirle además su clásica chulería neoyorkina (no para de bromear mientras se parte la cara con los chorizos), como podrás comprobar gracias al excelente doblaje al castellano. Sólo he encontrado una pega a ***Spider-Man 2***, y es la frustración que provoca sobrevolar la costa de Manhattan para llegar a la Estatua de la Libertad. En cuanto Spidey roza el agua, se hunde en ella. Ajusta al milímetro el balanceo de la telaraña o irás al agua. Pero incluso a pesar de esto, ***Spider-Man 2*** es una obra maestra. El mejor y más ambicioso juego de superhéroes de la historia. A ver quién es el guapo que se atreve a superarlo. ***Nemesis***

«ENFRÉNTATE A MÍTICOS SUPERVILLANOS Y A CRIMINALES CORRIENTES»





SPIDER-MAN 2

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] La libertad de acción y el sencillo manejo de Spidey.
- [+] La recreación de Manhattan: enorme y sin cargas de CD.
- [+] La cantidad de secretos y misiones secundarias que ofrece.
- [-] Alguien podría haber enseñado a Spiderman a nadar.

12+

9.3 **GRÁFICOS:** Que alguien nos cuente cómo han podido recrear Manhattan con tanto detalle. La animación de Spidey, increíble.

9.0 **AUDIO:** Voces en castellano, lo que es de agradecer. Eso sí, a ver si la próxima vez contratan a actores de doblaje de más talento...

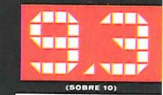
9.5 **JUGABILIDAD:** Explora Manhattan a tus anchas, sin preocuparte por el control; es tan fácil que en dos minutos harás locuras.

9.3 **DURACIÓN:** Incluso tras vencer al Doctor Octopus todavía te quedará cerca de un 40% de juego por explorar.

PUNTUACION OFICIAL

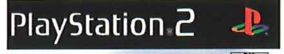
CONCLUSIÓN: Salvo por la frustración referente al tema del agua, en todo lo demás este juego roza la perfección. Harás «el cabra» con tu héroe favorito gozando de la libertad de acción y la jugabilidad de un GTA, y disfrutando de unos gráficos soberbios.

9.3 (SOBRE 10)





Spiderman sobrevuela fácilmente Times Square, uno de los muchos puntos emblemáticos de Manhattan reproducidos en el juego con todo lujo de detalle

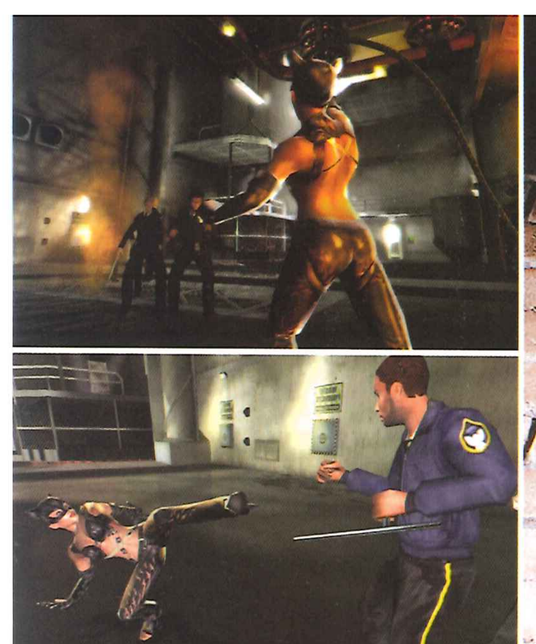


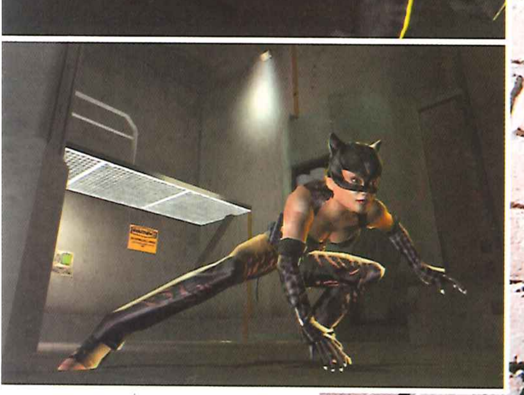


Y uno. Y dos. Y uno. Y dos. Y uno. Y dos. Y tercera. Y cuarta. Y quinta... Hasta que domines cada curva. Hasta que no puedas pisar más el acelerador. Hasta poner el coche al límite. Y es que para poder disfrutar de todo el realismo y la espectacularidad de GT4, primero tendrás que entrenar duro y perfeccionar tu técnica al volante. Se acerca a toda velocidad el mejor simulador de coches que jamás hayas conducido. Desarrollado por Kazunori, creador de la saga GT. Y algo así necesita un prólogo. ***GT4 Prologue. No pierdas tiempo. Entrena.***

¿quién se apunta? PlayStation®2

ENTRENA.





Es ágil y muy audaz, no existen barreras para ella. Sus sentidos están muy desarrollados y hace uso de sus encantos para volver «locos» a todos los enemigos



COMPAÑÍA: **ELECTRONIC ARTS**
DESARROLLADOR: **EA UK**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
PAÍS DE ORIGEN: **REINO UNIDO**
GÉNERO: **AVENTURA/ACCIÓN**
FORMATO: **DVD-ROM**
JUGADORES: **1**
LOCALIZACIONES: **6**
NIVELES: **20**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
MEMORY CARD: **242 KB**
OPCIÓN 50/60 HZ: **NO**
PVP REC.: **63,95 €**

http://espana.ea.com

CATWOMAN

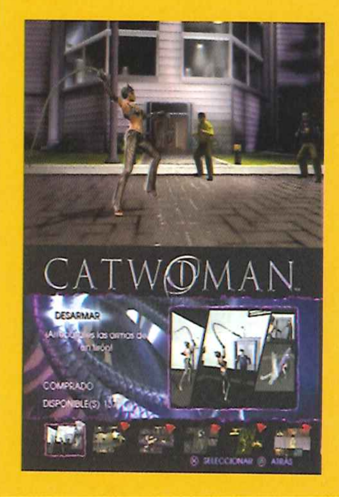
Recorre las calles de Gotham como un «lindo gatito»

Grandes licencias de superhéroes para unas vacaciones de verano. *Catwoman* contra *Spider-Man*, una batalla sin cuartel que comienza en la gran pantalla y continúa en los videojuegos. Quizá, la «fama» que rodea al trepamuros pueda vencer a la felina mujer de **DC Comics**, pero es innegable que el juego de **Electronic Arts** está tan bien hecho como para hacernos pasar bastantes horas pegados al televisor. Sobre todo, por ver a una perfecta Halle Berry digital; incluso en ocasiones parece un juego hecho a medida para el lucimiento de la mujer gato... Movimientos seductores, contorneo de cintura serpenteante y una voz al castellano de lo más sensual, Catwoman seduce para matar con el fin de vengar su propia muerte. Una venganza que le llevará por un total de 6 localizaciones inspiradas en las del filme (desde el Club Nocturno a la Sede Central de Herade), donde deberá superar infinidad de obstáculos y enfrentarse a los «matones» de una ciudad corrupta. La mecánica de juego recuerda, sospechosamente, a la de *Prince Of Persia*: saltos acrobáticos por tejados y cornisas, combates cuerpo a cuerpo y aprendizaje de nuevos movimientos. No está mal el planteamiento, pero del dicho al hecho hay un «trecho». Nada intuitivo y ni

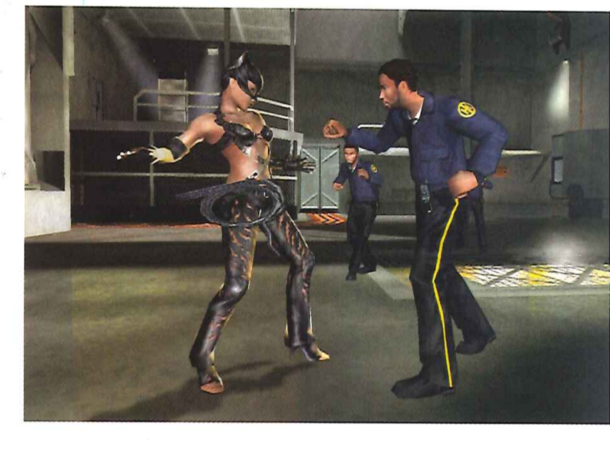
«SALTOS ACROBÁTICOS Y COMBATES CUERPO A CUERPO TE ESPERAN EN CATWOMAN»

HAZTE FELINA...

Consigue reunir durante la aventura el mayor número de diamantes, ya que con ellos podrás comprar habilidades especiales, como arrebatar con el látigo las armas del enemigo o la visión que te permite ver a través de las paredes. Hay un total de 9 habilidades, ¡hazte con todas!







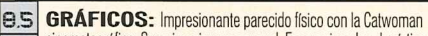




Además de su dominio con el látigo, Catwoman lucha cuerpo a cuerpo contra el enemigo. Pulsa L1 y mueve el stick analógico derecho, ella solita hará espectaculares movimientos de capoeira

«UN GATO SALVAJE MUY SENSUAL, SIMPLEMENTE POR VER CÓMO SE MUEVE MERECE LA PENA EL TÍTULO DE ELECTRONIC ARTS»

mucho menos sencillo es el control del personaje. Los botones clásicos de acción (X, Cuadrado, Círculo y Triángulo) han sido sustituidos por los menos habituales L y R. Eso sí, con ellos serás capaz de hacer auténticas virguerías (luchar a lo capoeira, saltar como un acróbata de circo, escalar por las paredes...), pero hasta que lo controles deberás repetir una y otra vez cada uno de tus pasos. Sin duda, una «originalidad» algo frustrante, pues ni siquiera superado un largo Tutorial serás capaz de dominarlo. Catwoman posee movimientos básicos que le permiten trepar por las paredes o saltar como un auténtico felino, pero a lo largo de la aventura estas cualidades y muchas otras pueden ser mejoradas. Un aspecto bastante atractivo que consigue velar su poco acertada jugabilidad. Estas habilidades son imprescindibles para poder progresar, ya que según se avanza en la aventura los enemigos serán más fuertes y los obstáculos más peligrosos. De tal manera que cada vez que reúnas suficientes diamantes deberás canjearlos por nuevos movimientos. Hay un total de 9, en los que se halla lanzar por los aires al contrario de una sola patada o potenciar los sentidos de la gatita. Así, su visión felina se desarrollará de tal forma que podrá incluso ver a su rival a través de las paredes y su olfato se agudizará tanto que será capaz de detectar a los enemigos más débiles. Gráficamente es muy vistoso, pues además del espectacular modelado de la glamourosa heroína, los escenarios (aunque algo vacíos) están bien ambientados. Todo se mueve perfectamente, con pocos tiempos de carga, y la batalla contra el mal es políticamente correcta. El enemigo no será difícil de derrotar en combate y encima, tras sufrir una reiterada oleada de golpes, éste no morirá, sino que permanecerá quieto y atemorizado en una esquina del lugar. Telas de araña o uñas afiladas, tú decides. ■ ***Anna***



LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El modelado de Catwoman y sus sensuales movimientos.
[+] El poder hacer uso de una desarrollada visión felina.
[-] El poco habitual control del personaje hace difícil su jugabilidad, además resulta bastante monótona.

12+

8.5 **GRÁFICOS:** Impresionante parecido físico con la Catwoman cinematográfica. Su animacion es sensual. Escenarios algo desérticos.

8.2 **AUDIO:** Las voces al castellano son muy aceptables. La banda sonora es correcta, pero pasa desapercibida.

7.9 **JUGABILIDAD:** El haber desterrado los habituales botones de acción por L y R perjudica innecesariamente este apartado.

8.0 **DURACIÓN:** No son muchas localizaciones las que visitar, pero su equívoca jugabilidad nos hará pasar horas con el juego.

PUNTUACION OFICIAL

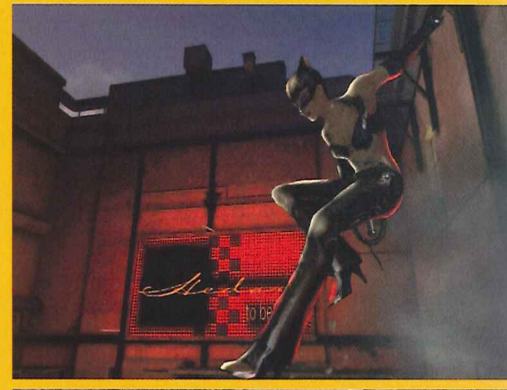
CONCLUSIÓN: Su jugabilidad acabará con la paciencia de más de uno, pero merece la pena ver a la gatita en movimiento. Su presencia embriagará tus retinas, aunque si buscas un auténtico juego de superhéroes hay mejores alternativas.

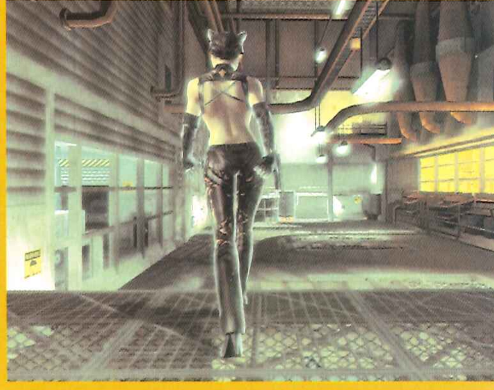


PlayStation 2 Revista Oficial - España

CURVAS PELIGROSAS

Movimientos insinuantes, un andar serpenteante y una voz muy sensual otorgan a Catwoman un carisma especial. Es una gran luchadora y sus ataques son mortales, pero antes de dejar K.O. al enemigo le vuelve loco con sus curvas. Saltos acrobáticos, domina el látigo como nadie y sus cinco sentidos están muy desarrollados pues es capaz de olfatear el lugar para seguir el rastro del rival y detectar los peligros que le acechan.





SYPHON FILTER
THE OMEGA STRAIN

Gabriel Logan y Lian Xing llegan al fin a PlayStation 2

COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR:
SONY BEND
DISTRIBUIDOR:
SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.**
GÉNERO: **SHOOT'EM-UP**
FORMATO: **DVD-ROM**
JUGADORES: **1-4**
MISIONES: **17**
VIDAS: **ENERGÍA**
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: **1**
MEMORY CARD: **95 KB**
OPCIÓN 50/60 HZ: **NO**
PVP RECOMEN.: **59,99 €**

http://www syphonfilter.com

Tres años después de lo esperado, cuando tuvo lugar el lanzamiento del último *Syphon Filter* para la máquina de 32 *bits* de **Sony**, Gabriel Logan y Lian Xing llegan por primera vez al *hardware* de **PlayStation 2** para revolucionar el mundo de los *shoot'em-up* en tercera persona. Aunque en esta ocasión **989 Studios** no ha tenido nada que ver en el desarrollo del juego, ***The Omega Strain*** recupera todo el espíritu de la saga, el preciso y característico control, y le añade una buena cantidad de novedades que dejarán satisfechos tanto a los *fans* de la serie *Syphon Filter* como a los «novatos» más exigentes del género *shooter*. El *hardware* de **PS2** ha permitido a los desarrolladores de **Sony** afincados en Bend (Oregon) aumentar el, ya espectacular, nivel de detalle de los anteriores títulos; cada una de las armas del juego emite su sonido característico y posee una determinada cadencia, las sombras de los personajes son muy reales y los efectos de iluminación le dan un ambiente muy realista a la puesta en escena. Aunque técnicamente no es una auténtica maravilla y no puede compararse a títulos de aspecto impecable como *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*, su *frame rate* es muy estable, los personajes poseen mucho detalle y sus escenarios son inmensos. Las características animaciones de la saga han sido mejoradas, aunque conservan ligeramente la sensación de ver «flotar» a los personajes por el escenario. Tanto el control como el aspecto (salvando las diferencias) de ***The Omega Strain*** recuerdan a los clásicos *Syphon Filter*;

«EL MOTOR 3D DEL JUEGO IMPRESIONA POR SUS CUIDADOS Y GIGANTESCOS ESCENARIOS»



JUEGO ON-LINE
Para completar cada una de las misiones entre varios jugadores será indispensable trabajar en equipo y concentrar los esfuerzos en cada objetivo.

Tanto el comportamiento de las armas como los impactos de las balas son de lo más real

Podremos utilizar el headset y crear todo tipo de estrategias para atacar a los enemigos en el modo Cooperativo



TOQUES DE ORIGINALIDAD

Aunque resulta difícil encontrar un punto que haga destacar a *Omega Strain* sobre sus predecesores, su desarrollo supera en al de la mayoría de títulos similares. Lo más original del nuevo *Syphon Filter* es la posibilidad de planificar cada misión con decenas de datos y la de crear nuestro personaje

los aficionados al género tendrán que acostumbrarse al peculiar sistema de control de la saga, mientras que los *fans* de las aventuras de Gabe Logan serán capaces de eliminar a los enemigos de un solo tiro en la cabeza desde el principio del juego. El original desarrollo de cada uno de los 17 niveles del juego (entre los que encontraremos uno que protagoniza el mismísimo Gabe Logan), obligará a nuestro personaje a cumplir ciertos objetivos primarios, secundarios (no necesarios para completar los niveles) y a «acatar» ciertos parámetros (como mantener vivo a cierto personaje o evitar ser descubierto). Cada uno de los objetivos nos llevará a explorar al máximo los niveles, algo que sorprendentemente no resultará nada aburrido, ya que la posición de los enemigos es totalmente aleatoria (en cada partida aparecerán en diferentes zonas), los extensos escenarios son muy variados y no existen cargas entre las diversas zonas. La increíble extensión y variedad de cada uno de los escenarios es una de las mejoras más notables con respecto a los anteriores *Syphon Filter* (algo que tendremos que agradecer al *hardware* de PS2), así como una mayor variedad en los objetivos de cada misión, que también resultarán más relevantes. Sin duda alguna, la novedad más original de ***Omega Strain*** es su modo On-line; hasta un máximo de cuatro personas podrán colaborar entre sí para completar cada uno de los 9 niveles principales. Dicho modo no limita el juego cooperativo a eliminar a más enemigos y completar los niveles de la misma forma que en el modo para un jugador, ya que para completar los objetivos será esencial compenetrar ciertas acciones (fuego de cobertura, localizaciones inaccesibles...) entre varios jugadores. ■ ***Doc***

«EL MODO COOPERATIVO ON-LINE ES DE LO MÁS ORIGINAL QUE HEMOS VISTO EN UN SHOOTER»

SYPHON FILTER: TOS

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Su original desarrollo y sus gigantescos escenarios.
[+] El modo cooperativo On-line.
[-] Podría haber sido mejorado técnicamente.
[-] Su control no es como el de los shooters clásicos.

16+

8.8	**GRÁFICOS:** Lo más llamativo de su engine 3D son sus inmensos escenarios y algunas animaciones.
9.3	**AUDIO:** Este apartado está tan cuidado como en los anteriores títulos: banda sonora dinámica y todas las voces en castellano.
9.1	**JUGABILIDAD:** Omega Strain ofrece el desarrollo clásico de la saga pero aumentando su duración y variedad.
8.9	**DURACIÓN:** Completar cada nivel del juego nos llevará casi una hora. El modo On-line le da una vida casi ilimitada.

PUNTUACION OFICIAL

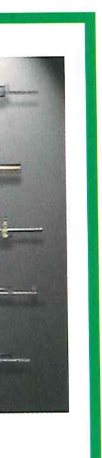
CONCLUSIÓN: Sin llegar a ser una maravilla técnica, al igual que ocurrió con las anteriores entregas, Omega Strain ofrece un planteamiento muy original al género shooter y alguna sorpresa como el modo cooperativo On-line.



PlayStation 2

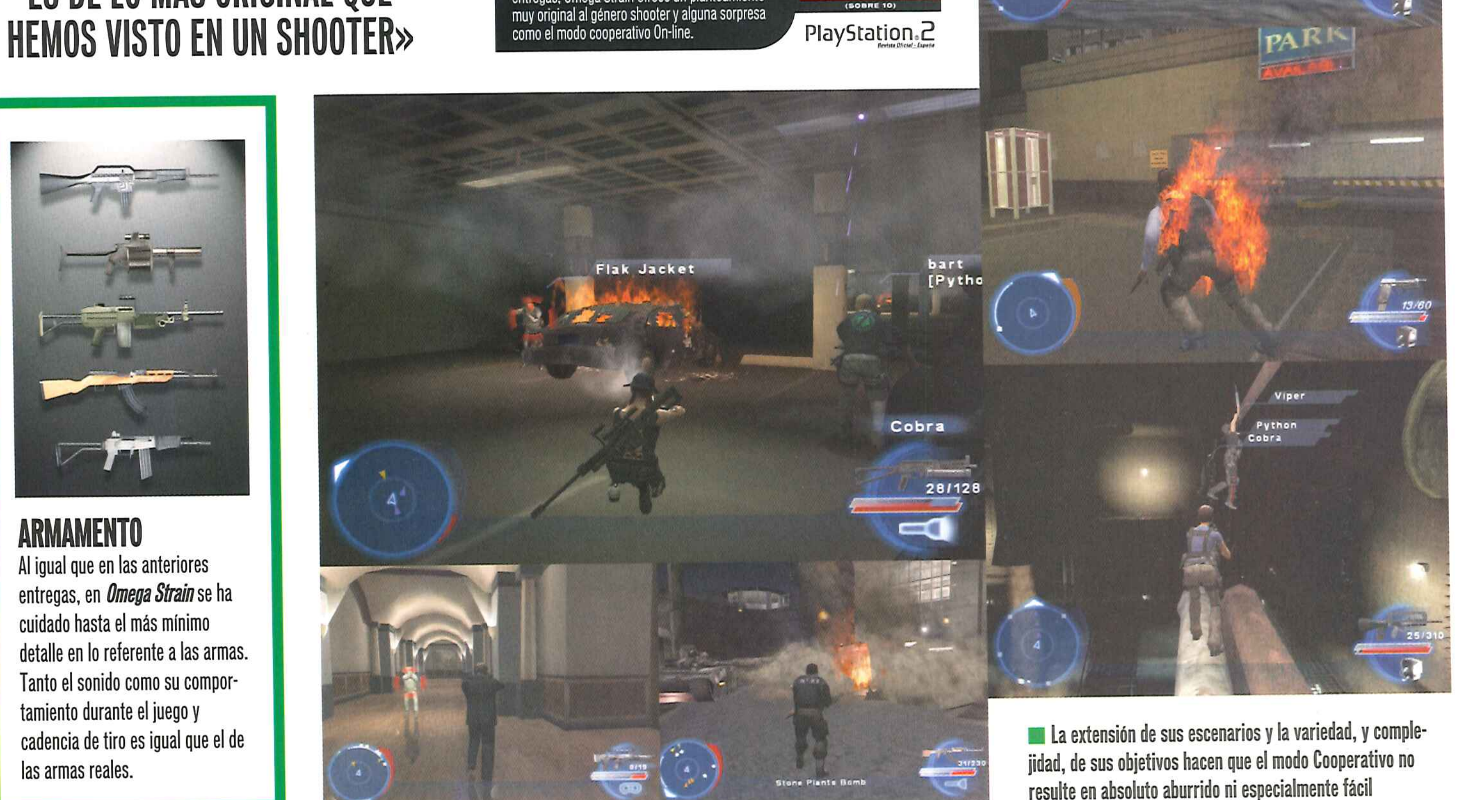


■ Si jugamos On-line podremos dividir los trabajos en cada uno de los objetivos a completar de la misión



ARMAMENTO

Al igual que en las anteriores entregas, en *Omega Strain* se ha cuidado hasta el más mínimo detalle en lo referente a las armas. Tanto el sonido como su comportamiento durante el juego y cadencia de tiro es igual que el de las armas reales.



■ La extensión de sus escenarios y la variedad, y complejidad, de sus objetivos hacen que el modo Cooperativo no resulte en absoluto aburrido ni especialmente fácil

.HACK /MUTATION

El «Proyecto .Hack» continúa su andadura en PS2



COMPAÑÍA: BANDAI
DESARROLLADOR: CYBERCONNECT 2
DISTRIBUIDOR: ATARI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: RPG DE ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
SERVIDORES: +2
VIDAS: ENERGÍA
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS/JAPONÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 705 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 49,95 €

http://www.dothack.com

Hace ahora dos años, en junio de 2002, el proyecto *.hack* hacía aparición en su país de origen, Japón. Tres meses después aparecía esta segunda entrega que nos ocupa, por lo que parece que **Atari**, compañía que se encarga de distribuirlo en España, está respetando los plazos originales (siempre teniendo en cuenta los dos años de diferencia, claro). En cualquier caso tenemos que agradecerle a la antigua **Infogrames** por acercar hasta nosotros este auténtico fenómeno de masas en Japón y Estados Unidos. Pocas veces los juegos de **Bandai** llegan a atravesar nuestras fronteras, si exceptuamos los basados en *Bola De Dragón*. Para los que no jugaron la entrega anterior (subtitulada *Infection*) o no hayan oído hablar de la saga, cabe recordar que se trata de un RPG de acción enfocado claramente al combate, aunque también cuente con una historia muy interesante, sin duda uno de los puntos fuertes del juego. En el futuro, un juego de rol multijugador masivo (como es hoy en día *Everquest*) cuenta con millones de usuarios en todo el planeta. Un joven llamado Kite se introduce en él y pronto

«EL ARGUMENTO PLANTEA NUEVAS INCÓGNITAS»

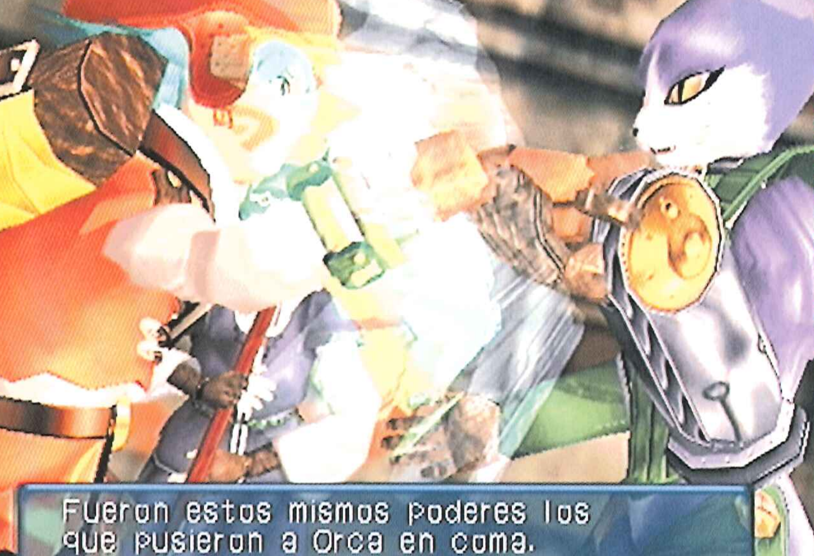
Las distintas técnicas siguen siendo la clave en las batallas

EL ESCRITORIO

El sistema operativo de la compañía *Altimit* sigue siendo la puerta de entrada al juego «The World». Podremos también acceder al foro y a nuestro correo.



■ La simulación de un MMORPG ya no sorprende, pero sigue siendo muy efectiva



■ Los textos, al igual que en la primera entrega, están traducidos al castellano

BATTLE MODE ON

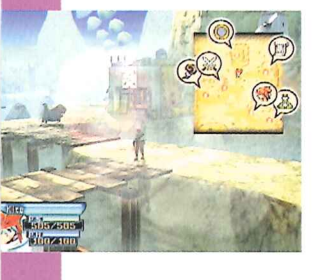
Selecciona el blanco a usar Absorción datos.

■ Algunos personajes serán conocidos por los fans de la serie

ABSORCIÓN DE DATOS

Kite, en su labor como «Elegido» del mundo virtual, seguirá portando el brazalete que le fue concedido por la extraña niña Aura. Gracias a él podrá derrotar a los enemigos más poderosos y convertirlos en indefensos animales.





PUNTO DE INICIO

La Ciudad de las Tierras Altas, dentro del servidor Theta, será nuestro primer escenario a visitar en el juego.



PUERTAS DEL CAOS

Estos artefactos seguirán haciendo las veces de medio de transporte entre la ciudad y los niveles de combate.

comienza a descubrir hechos extraños que no sólo afectan a los «avatares», sino a los propios jugadores en el mundo real. Por ello debe seguir adentrándose cada vez más en «The World» (así se llama el juego) para desentrañar la compleja trama. Al final del primer capítulo consigue, junto con varios amigos, acabar con el que parecía ser el causante de todo esto. Pero naturalmente se equivocaron, y aún está muy lejos (quedan otras dos entregas) de solucionar el caso por completo. En esta secuela directa se resuelven algunos interrogantes, pero se plantean muchos otros. Dos nuevos servidores (ciudades que hacen de vestíbulo antes de entrar en el campo de batalla y donde podremos relacionarnos con los otros jugadores y comerciar), nuevos personajes y misiones nos esperan, pero tanto el sistema de juego como el apartado técnico permanece exactamente igual. Incluso es altamente recomendable que hayáis completado el primer juego y tengáis una partida salvada en la *Memory Card*, pues al comenzar a jugar se podrá cargar y así aparecer con todas las armas, habilidades y compañeros que conseguisteis. Si no lo hacéis de esta manera empezaréis con un set «estándar» para que los primeros pasos no sean demasiado complicados pero, evidentemente, no es lo mismo. Para

«POCAS NOVEDADES PARA UNA SAGA IDEADA PARA SER JUGADA CAPÍTULO TRAS CAPÍTULO»

los *fans* hay que decir que una de las pocas novedades consiste en las carreras de *Gruntys*, extraños animales cuyo alimento conseguimos en la primera entrega. Además, en la caja del juego se adjunta el segundo capítulo de la serie de OVA's *.hack/Liminality* en DVD, que cuenta la historia desde un punto de vista diferente. Esperemos ver pronto la saga al completo en nuestro país. Mientras tanto, y a falta de RPG de Acción de mayor consistencia, disfrutad con este título. ■ ***Dani3Po***

.HACK/MUTATION

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Si te enganchó la trama, no puedes dejarlo de lado.
- [+] Un montón de niveles de generación aleatoria.
- [-] Gráficamente no está a la altura de los cánones actuales.
- [-] Puede hacerse algo tedioso debido a las constantes batallas.



8.4 **GRÁFICOS:** El juego tiene ya tres años, y eso es algo que se nota. Aún así, el diseño de los personajes es muy atractivo.

8.7 **AUDIO:** Las voces están en inglés o japonés, aunque su interpretación es muy buena. La música pasa bastante desapercibida.

8.9 **JUGABILIDAD:** El sistema de evolución de los personajes es adictivo, aunque la cámara durante las batallas entorpece la acción.

9.2 **DURACIÓN:** Con la generación aleatoria de los niveles, llegará el tercer capítulo antes de que acabes con éste.

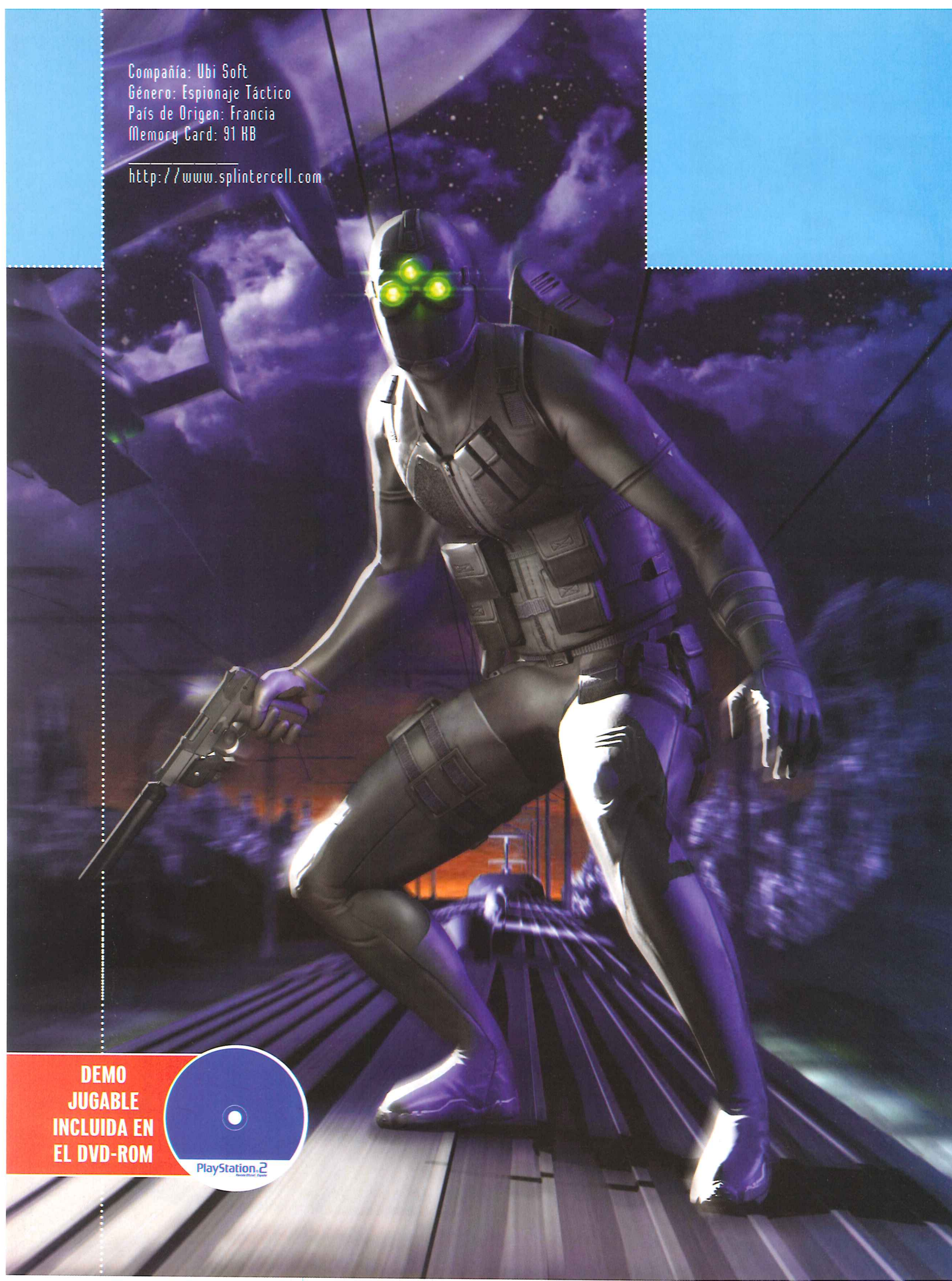
PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Nuestra felicidad por la aparición de la saga en Europa no puede ocultar algunos graves fallos del juego, la mayoría derivados de su antigüedad. Aún así, se trata de un título de rol interesante que creará un gran grupo de fans.

8.8 (SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España





Compañía: Ubi Soft
Género: Espionaje Táctico
País de Origen: Francia
Memory Card: 91 KB
http://www.splintercell.com
DEMO JUGABLE INCLUIDA EN EL DVD-ROM
PlayStation.2





Te ayudamos a terminar la revuelta de Suhadi Sadono en la piel de Sam Fisher con nuestra guía completa. Aunque serás tú el encargado de ser silencioso y moverte sigilosamente entre las sombras, te mostramos todos los pasos para completar cada uno de los niveles del juego



SPLINTER CELL
PANDORA TOMORROW

INTRODUCCIÓN: LA EMBAJADA

Este primer nivel sirve de Tutorial; así que, si nunca has jugado a un Splinter Cell, deberás jugarlo varias veces, ya que las posibilidades de movimiento son muchas en un juego tan realista como este.
Hay dos consejos generales que se pueden resumir en lo siguiente: Esconder cuerpos y olvidarse del «mata-mata». Si te gusta disparar sin pensar, definitivamente éste no es tu juego. En Splinter Cell deberás mantener la mente fría y el dedo pausado. Intenta eliminar a los enemigos de uno en uno y siempre procura esconder sus cuerpos en zonas oscuras para que no lo vean sus compañeros.
El segundo consejo es que no malgastes munición y utiliza otras «medidas»para acabar con tus enemigos. Un buen apretón en el cuello es una buena solución, pero aún así tendrás que disparar muchas veces, por lo que afina tu puntería para hacer el menos alboroto posible. Otra cosa es la eliminación de las luces. Tu personaje está bien provisto de todo tipo de visión nocturna de última tecnología. Intenta avanzar por los escenarios más oscuros posibles destruyendo los puntos de luz. También recuerda que esta guía que publicamos te da los consejos básicos sobre las misiones porque una situación detallada de cada evento nos ocuparía toda una revista, pero con nuestra ayuda y un poco de pericia por tu parte, podrás terminarte este complicado juego de acción en las sombras.

Y empezamos...
El Tutorial te indicará los movimientos y acciones a realizar durante el transcurso del juego. La excusa es introducirse en la Embajada de Estados Unidos, en Timor Oriental, que ha sido asaltada por un grupo terrorista. Tras una serie de indicaciones llegarás a una valla donde hay un vigilante. Sé preciso y que no te descubran sus compañeros porque habrás fracasado, por lo que este primer encuentro es un buen test para comprobar tu habilidad de sigilo.
Ahora conecta tu visión térmica, así te librarás de perder una pierna o más cosas debido a las minas que hay semi-enterradas. Dispáralas para destruirlas totalmente y sigue avanzando. Después debes escalar hasta llegar a una habitación iluminada.
Tras salir de allí, sigue las instrucciones y baja hasta el río, teniendo mucho cuidado con los sitios iluminados.
Evita al guardián y sigue hasta que veas a otro guardián sentado de espaldas. Atrápalo e interrógale, luego déjale inconsciente y esconde su cuerpo rápidamente porque saldrá otro guardián al que también deberás noquear.
Ahora escala por la pared hasta que llegues a un nuevo punto de salvado.

DOUGLAS

Ve a los andamios y sube por las escaleras. En la terraza agáchate delante de las ventanas y controla al guardián que está vigilando. Estate pegado a la pared, avanzando muy despacio hasta que recibas una orden de parar. Escucha la conversación de Sadono. Sigue despacio, sube por la tubería y ve hacia la derecha. Descuélgate dos veces hasta que veas a un tipo con Douglas. Noquea al tipo, esconde su cuerpo y habla con Douglas.
Ahora debes encontrar a Ingrid Karithson.
Sal de la habitación y a la derecha verás a otro tipo de espaldas. Noquéale, esconde su cadáver como siempre y entra en la puerta. Ve por el pasillo hacia las escaleras y vete disparando a las luces. Te encontrarás con tres guardianes haciendo su ronda. Al primero, atrápale en la oscuridad y esconde su cuerpo, de momento no puedes dispararlos

durante el juego. Ahora intenta apagar las demás luces y avanza despacio entre el mobiliario escacharrado. Sigue apagando luces y si puedes lanza la botella para distraer a los dos guardianes que hay por ahí. Avanza y podrás salvar partida. Hay un patio fuertemente iluminado vigilado por un francotirador equipado con visión nocturna. Lo mejor es situarse en todo el mogollón de la luz y ser invisible, de este modo, para ese tipo tan pesado. Sube por la escalera y entra en la puerta de la derecha. Continúa subiendo por las escaleras. Luego Sube con el francotirador. Agárrale por la espalda y esconde su cuerpo. Ahora sí podrás hablar con Ingrid.

Tras hablar con ella, escapa por la ventana y pon tu visión nocturna a trabajar. ¡Enhorabuena! Ya puedes disparar a todos los enemigos que veas. De momento, dispara al guardián que tienes por ahí, sube a la torreta y desconecta el sistema de iluminación. Sigue avanzando, eliminando a los guardianes que te encuentres y dispara a las bombillas para quitar toda la luz posible. Sube a la segunda torreta y, una vez desconectado el sistema eléctrico, escapa en el bote para finalizar esta primera misión.

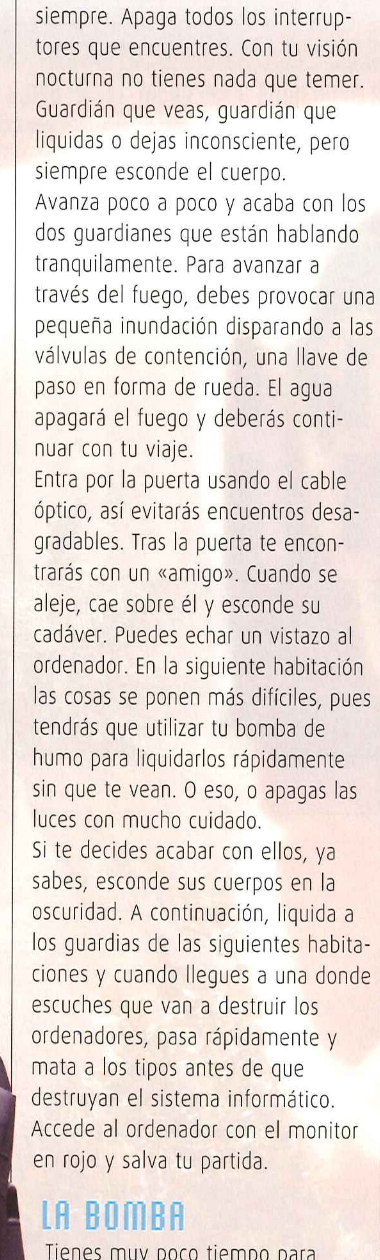
PARÍS MON AMOUR

Nuestro objetivo, unos laboratorios, y el método para entrar en ellos es introducirnos a través de unas vías del metro. Baja por la escalera y procura disparar a todas las luces que veas. En este caso, la oscuridad es tu mejor aliada, como casi siempre. Apaga todos los interruptores que encuentres. Con tu visión nocturna no tienes nada que temer. Guardián que veas, guardián que liquidas o dejas inconsciente, pero siempre esconde el cuerpo.

Avanza poco a poco y acaba con los dos guardianes que están hablando tranquilamente. Para avanzar a través del fuego, debes provocar una pequeña inundación disparando a las válvulas de contención, una llave de paso en forma de rueda. El agua apagará el fuego y deberás continuar con tu viaje.

Entra por la puerta usando el cable óptico, así evitarás encuentros desagradables. Tras la puerta te encontrarás con un «amigo». Cuando se aleje, cae sobre él y esconde su cadáver. Puedes echar un vistazo al ordenador. En la siguiente habitación las cosas se ponen más difíciles, pues tendrás que utilizar tu bomba de humo para liquidarlos rápidamente sin que te vean. O eso, o apagas las luces con mucho cuidado.

Si te decides acabar con ellos, ya sabes, esconde sus cuerpos en la oscuridad. A continuación, liquida a los guardias de las siguientes habitaciones y cuando llegues a una donde escuches que van a destruir los ordenadores, pasa rápidamente y mata a los tipos antes de que destruyan el sistema informático. Accede al ordenador con el monitor en rojo y salva tu partida.





LA BOMBA

Tienes muy poco tiempo para desactivar una potente bomba. Para localizarla rápidamente, sal por la puerta y avanza lentamente por el pasillo. Cuando veas a un par de matones que salen por una puerta, espera un poco a que se vayan y desbloquea la puerta con la ganzúa. La bomba está en el armario y sólo debes pulsar un botón para inutilizarla. Ahora deberías subir por unas escaleras teniendo cuidado de que no te pille un detector de movimiento. Por aquí debes ir muy despacio. Al terminar de subir, verás a tres tipos, espera a que se vayan dos e inutiliza al tercero. Sigue avanzando y verás a dos terroristas. Encárgate de ellos y luego de las cámaras de seguridad, después podrás consultar el ordenador.

Ahora hay que localizar algunas vísceras cerebrales. Sal de la habitación y llegarás a una puerta con una clave para entrar. La clave es 2457. Entra, liquida al tipo que tendrás enfrente de ti y cuidado con el detector de movimiento. Entra en la puerta y prepara tu rifle con mira para apuntar a una mina que hay en la pared. Destrúyela. Sigue avanzando y encárgate de los dos tipos que hay cerca del ordenador. El ordenador te dará la clave 7562 para seguir avanzando hasta tu objetivo. Utiliza tu aparato de visión térmica para localizar a un tipo y una torreta automática. Esta torreta puede ser manipulada con el fin de que mate al guardián que tienes delante y así tú puedas seguir avanzando. Sigue con la visión térmica activada y liquida a los dos tipos que todavía pululan por ahí, y cuidado con las minas que están activadas.

Tras grabar la partida hay un mueble a la derecha con el que podrás acceder al techo. Avanza despacio para que no te vean los terroristas de abajo y avanza hasta que encuentres a Francois, un francés que te dará su móvil. Ahora sube de nuevo al techo y dispara una válvula que está despidiendo gas; dispara y te «encargarás» rápidamente de toda la gente que había por ahí debajo. Escapa de esa zona hasta llegar a la calle y monta en la furgoneta para finalizar la misión.

UN VIAJE EN TREN

Tras posarte en el tren, baja por la trampilla. Ahora ve hasta el vagón siguiente, vigilando que ningún empleado de la compañía ferroviaria te descubra. Así que inutiliza toda la luz posible y sorprende por detrás al empleado escondiendo su cuerpo, sin matarle. Sigue avanzando por el vagón y encontrarás una nueva trampilla. Después comprueba, con el cable de fibra óptica, si hay alguien

en la habitación de al lado. Cuando se quede vacía sube y usa los botones para abrir la puerta. Entra agachado por la puerta para evitar que te detecten las luces, con mucho cuidado y muy despacio; la verdad es que este nivel crispa de los nervios. Apaga el interruptor de la luz y avanza hacia la otra habitación.
En la puerta izquierda, descuélgate para seguir avanzando fuera del tren e intentar llegar a la otra puerta de la forma más rápida posible antes de que se enciendan de nuevo las luces. Tras la puerta, graba de nuevo partida. Cuando el revisor se aleje, entra y utiliza el movimiento SWAT para permanecer pegado a la pared. Ponte las gafas termales y utiliza el cable óptico para dar con una persona cuyas piernas tienen colores térmicos distintos. Habla con él para posteriormente alejarte en la oscuridad porque viene visita.
Cuando la «visita» se haya ido usa el ordenador y, tras la cinemática, utiliza el micrófono láser. Sal de nuevo al pasillo hasta las puertas entre los vagones. Pasa agachado a la segunda y ponte detrás de la barra. Luego deberás apuntar a Soth con el micrófono, utilizando el recuadro que aparecerá en pantalla. Cuando salga del vagón, aprovecha para liquidar a uno de sus secuaces. Ahora busca una escalerilla que te conducirá al techo y corre todo lo que puedas hasta tu vehículo de rescate pasando de la gente que te está pisando los talones.

VISITANDO JERUSALÉN

Una visita a una ciudad tan problemática como esta no debe faltar en la agenda de un buen agente secreto.
De momento, sube por las escaleras y evita a los numerosos agentes israelíes que están patrullando la zona. Las áreas oscuras de los callejones serán tus mejores aliadas. Cuando veas a unos rabinos, pasa por detrás de ellos y espera a que un policía se vaya de un callejón para entrar por allí.
Sube por la tubería, sigue avanzando hasta que una nueva tubería te deje bajar a la calle. Pero primero deberás saltar hacia el toldo de un asombrado vecino, ya que así el suelo estará a muy pocos centímetros. Sigue avanzando muy despacio a un lugar abierto con luz, pero ve por la sombra para evitar que te pille un agente de policía. Dirígete a la entrada de un edificio y una vez allí llegarás a un punto de grabar partida, y podrás descansar un rato. Ahora utiliza la visión nocturna y verás a dos tipos «fastidiando» a tu contacto Saúl. Encárgate de ellos y Saúl te dará tu rifle SC20K. Ahora tienes que contactar con Dahlia. Sube por las escaleras y atraviesa el callejón por las zonas más oscuras, evitando a «polis» y transeúntes. No te preocupes si tienes que disparar a algunos focos de luz para permanecer oculto, sobre todo porque llegarás a un punto que cuando dispares a una farola, la policía saldrá corriendo dejándote el paso libre (ten cuidado con los que se quedan vigilando). Avanza agachado y despacio, muy despacio.
Llegarás a una reja con un policía detrás. Encarámate por una tubería a la derecha. Avanza por la cornisa, sube por la pared y deslízate por una cuerda. Avanza un poco más y llegarás a hablar con Dahlia.

SEGUIR A UNA MUJER

Dahlia te hará llegar hasta un almacén ocupado por unos terroristas de origen sirio. Tu labor, entorpecida por policías y ciudadanos, será seguir a Dahlia. Como siempre, procura utilizar las zonas más oscuras y no te cortes de disparar a los puntos de luz. Ve despacio y síguela a una distancia prudencial, esperándola cuando se ponga a hablar con algún policía.
Llegará un momento que ella hablará contigo y tendrás que apañártelas solo. Ve por el callejón, evita al policía y sube por una tubería hasta una habitación. Dispara a la lámpara de la habitación para evitar que te vean. Sigue en la cornisa y una nueva tubería te llevará hasta el tejado. Desde allí podrás llegar fácilmente al suelo. Verás de nuevo a Dahlia hablar con otro policía. Síguela a lo lejos y pasarás por una verja que tendrás que abrir. Entra en la habitación oscura y allí encontrarás munición. Ve a la otra habitación y habla con ella. Dirígete al ascensor y habla de nuevo con ella, deberás ser rápido porque antes de que se cierren las puertas del ascensor deberás disparar la cabeza de la bella Dahlia con tu pistola.
Ahora hay unos terroristas esperándote. Encárgate de ellos con disparos precisos y no dejes ni uno. Tienes munición de sobra. Explora los pasillos y también límpialos de elementos indeseables. En un almacén se encuentra el ND133, recupéralo y espera instrucciones. Debes escapar por medio del ascensor, pero ahora no puedes utilizar munición letal, sino tus mejores movimientos para noquear al enemigo. Como siempre, usa las sombras y sigue adelante. Tu jefe se pondrá en contacto para comunicarte que todo ha terminado.

MISIÓN EN INDONESIA

De nuevo en la selva, donde debes dominar a la perfección todas las técnicas de infiltración pues cada vez más, el nivel de dificultad está subiendo. Sigue adelante y hablarás con Shetland. Tras hablar con él, deslízate por la cuerda. Ahora te toca encargarte del primer terrorista, que debes esconder su cadáver. Cerca del camión hay una choza con munición. Ve con precaución y oirás la conversación entre dos terroristas, uno de ellos se la ha pegado con una mina. Cuando venga el otro, dispárale. Utiliza la visión térmica para detectar las minas e inutilizarlas. De momento sigue así, hasta que llegues a un nuevo punto de grabar partida.
De nuevo, oirás a dos terroristas conversar entre ellos. Cuando acabes, puedes silbar para llamar la atención de uno de ellos y acabar con él de la forma más tonta posible; es decir, un tiro entre ceja y ceja. Haz lo mismo con el otro tío. Ahora ve a la avioneta y coloca allí la bomba. Posteriormente, liquida uno a uno todos los terroristas con los que te encuentres. Luego ve a la caseta y aprovecha para grabar la partida, también debes usar el mecanismo para que se pueda abrir la barrera y rumbo a un nuevo nivel.
Avanza por tu camino y elimina a todos los vigilantes hasta que llegues a una tienda de campaña donde escucharás una nueva conversación. Con todos los que veas haz lo mismo, elimínalos uno a uno y con mucha discreción. Al guardia de la torre, puedes utilizar una granada con gas para dejarle fuera de combate. Sube a la torre y deslízate por el cable hasta el campamento.
Dentro del campamento, verás a tu maldito enemigo, Sadono, hablar con varios terroristas. Cuando sólo quede uno, elimínale. Escóndete debajo de la escalera para eliminar a los otros tipos y entonces tu jefe te dará las nuevas órdenes.
Necesitas grabar un código de acceso. Ve a una de las chozas para poder seguir eliminando enemigos de una manera lo más cómoda posible. Ahora busca otra choza con un pasillo muy estrecho y al final hay un nuevo punto de grabar partida. De nuevo, utiliza la técnica del silbido para llamar la atención de uno de los terroristas, y así eliminarle sin riesgos.
Ahora debes buscar a Sadono y su grupo en una de las ventanas de los edificios. Cuando le localices, usa una cámara de vídeo en el rifle y apunta a la pared trasera izquierda de donde está reunido el grupo, y disponte a grabar la reunión.
Cuando haya acabado la reunión, utiliza el rifle para eliminar de la forma más rápida posible a los que se han quedado. Esconde sus cuerpos. Ahora debes localizar un edificio con unas escaleras hacia el suelo. Ve allí.

CONTACTO CON LA CIA

Debes localizar a Asrul Arifin en la refinería. Avanza por los pasillos subterráneos y elimina a los enemigos como siempre. Acaba con los traficantes que están preparando la droga y los guardianes a su lado. Sigue adelante y podrás hablar con el piloto de la CIA. Llegarás a un punto de grabar partida. Sigue y sube por las escaleras, y sal a la calle. Verás una ametralladora automática bastante peligrosa y demasiado cerca, por lo que es bastante

conveniente que la evites. Busca una tubería a la izquierda. Sube por allí, avanza por los tablones y utiliza el cable de fibra óptica para ver quién hay detrás de la trampilla. Baja y cuélgate de la tubería. Avanza con las piernas pegadas a la tubería y sigue poco a poco hasta un nuevo punto de salvar partida. Continúa hasta que llegues a la salida con varios guardianes vigilando con una ametralladora automática. Puedes utilizar varias tácticas aquí, o esquivarlos o matarlos, y luego desconectar la ametralladora. Entra dentro de una casa con más enemigos. Elimínalos y escucha una conversación muy importante. Más tarde, para entrar en la casa de Sadono, debes utilizar el código 1492. Cuando se halla ido, usa el ordenador para tener pinchado el teléfono del tipo éste. Sal por la ventana y sigue el pasillo contrario al de la ametralladora. Avanza despacio, baja por la puerta y la gran sorpresa es que te han pillado los tipos de Sadono. Menos mal que los amigos de Shetland van a echar una mano. Duro con ellos.



VIAJE EN EL ASTILLERO

Como siempre, liquida a todos los tipos que veas por medio. Cuando llegues a la torreta, utiliza la visión térmica para evitar las minas que hay detrás. Liquida a los guardias que encuentres por allí y verás a un par de terroristas sentados en una mesa. Colócate al lado de la valla y avanza despacio para que puedas entrar en la cabaña situada a la derecha. Avanza en su interior y sal de nuevo. Hay una cabaña con la puerta cerrada, debes subir a ella mediante un salto en su lado izquierdo. En el tejado, déjate caer hasta un punto de salvar partida. Ve a la izquierda y encárgate de toda la gente que va a salir ahora. Sube por la tubería y luego coge una cuerda hasta el tejado de una casa con una trampilla. Baja por allí y usa la visión térmica para evitar las numerosas trampas que te van a aparecer. Baja por el ascensor, surgirán nuevos tipos que eliminar. Sigue avanzando por un pasillo hasta que veas a un tipo sentado. Siendo «muy diplomático», cógele por detrás para «pedirle» información y una vez tranquilizado, que use el ordenador. Cuando le pregunten sus compañeros, «obliga» al tipo a decir que todo está en orden. Pasado el peligro, elimina al tipo y avanza por los pasillos hasta que llegues a unas escaleras. Ya sabes que debes ir siempre «limpiando» los pasillos de luces molestas para avanzar en la más absoluta oscuridad. Ahora debes hacer una limpieza de enemigos bastante grande y su fusil SC20K será un excelente aliado. Avanza hasta que llegues al submarino e introdúcete en él. Baja por las escalerillas y de nuevo, entra en otra escotilla. Escucha una conversación y escóndete detrás de unas tuberías. A los guardianes que veas, debes liquidarlos con golpes efectivos, nada de armas y esconde como siempre, los cuerpos. Cuando abras una puerta, hay un guardián casi detrás. Se rápido en noquearle. Cuando cruces una determinada puerta, recibirás información de tu jefe sobre el coronel. Este coronel es el único que puede acceder a la sala central gracias a un escáner de retina. Espera a que venga y engánchale de espaldas hasta que lleguéis al lector de retinas. Una vez activado el sistema, déjale sin sentido. En la sala escóndete y elimina a los tipos que están ahí dentro. Una vez todos liquidados, usa el ordenador. Sal del submarino, usa el armamento para disparar a unos bidones de combustible y liquida a un buen número de enemigos de un solo golpe. Hay una barca con la que debes escapar de ese infierno.

EN LA TELE DE YAKARTA

Tras hablar con tu amigo Coen baja por las escaleras. Desciende por una chimenea hasta la calle y recuerda dejar inconscientes a los pobres civiles y eliminar a los «malos» del juego. El escaparate puede ser abierto con la ganzúa, verás un botiquín muy valioso en estas circunstancias y sal por la puerta de atrás. Luego hay más enemigos que liquidar. Pero debes guardar munición de tu fusil para eliminar a un molesto francotirador situado en una torre de comunicaciones. Sigue avanzando al lado de la pared para evitar una ametralladora automática y luego pega un salto y llegarás hasta una zona con varias ventanas de cristal. Termina de romper la primera de ellas y baja hasta el fondo. Liquida a los guardianes que haya por debajo. Te divertirás mucho. En una puerta aparentemente cerrada, usa el cable óptico y verás a un terrorista hablar con Ingrid. Mátalo a él y a su compañero. Luego habla con Ingrid y síguela. Cuando sigas a Ingrid, debes estar pendiente de las numerosas cámaras de televisión y ametralladoras automáticas que hay por doquier. En un momento en que Ingrid y tú os separáis, será capturada. Dirígete donde está ella y sorprende a los terroristas por la espaldas. A continuación, ve uno por uno con toda la cautela posible para evitar que den la alarma, o maten a Ingrid. Protégela hasta que Ingrid abra la puerta con el escáner de retina. Avanza por el pasillo eliminando todas las luces que puedas, al igual que a los guardianes. Luego sube por una tubería y avanza hasta un túnel de ventilación. Ahí encontrarás un punto de grabar partida. Ahora, Sadono dirá un discurso televisado. Atrae a sus guardaespaldas silbando y acaba con ellos uno a uno de todas las maneras posibles. Después atrapa a Sadono vivo, porque gracias a un escáner de retina (que anda por ahí) podrás activar la puerta por la que pasarán tu agente y el propio Sadono. De ahí al helicóptero, donde habrás finalizado tu misión.

ESCENAS FINALES EN LOS ÁNGELES

Llegamos al final del juego donde debes evitar un ataque bacteriológico en la ciudad. Debes matar a Soth y sus terroristas. Entra en el aeropuerto a través del camión y utiliza la visión térmica para identificar a unos guardianes y su perro. Elimínalos y ahora pon mucha atención a tu visión térmica porque va a ser tu única aliada para identificar a sucesivas olas de terroristas que están dispersos por el aeropuerto. Utiliza todas las tácticas de noqueo y al comprobar que son unos tipos malos remátalos con tu arma. Una vez fuera de combate todos estos tipos, puedes localizar a Soth cerca de los mostradores y dos terroristas protegiéndole. Coge el ascensor y dispara a la trampilla de arriba cuando se estropee. Ve por los cables hasta que llegues a la zona de arriba, donde podrás descolgarte por un pequeño hueco en la pared. Utiliza la visión térmica para localizar a Soth, dispara primero a sus guardaespaldas y luego al propio Seth. Empieza una cuenta atrás. Ve por la pasarela y salta tras la escalera. Allí está el preciado ND133 y también el final de la misión para dar por terminada la aventura de Sam Fisher.

MOVILFACE
TODOS LOS SERVICIOS PARA TU MÓVIL

Recuerda!, todo lo que buscas esta en el 7667
o llamando al 806.588.672, tu eliges!

NOKIA - SAMSUNG - SIEMENS - MOTOROLA - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM - PANASONIC - LG - SHARP

TOP EXITOS

1. Need For Speed (Underground)	VIDEOJUEGO	917466
2. Dragostea Din Tei	DANCE/TECHNO	917664
3. 2 Fast 2 Furious	BSO CINE	917120
4. Bola De Dragon	TELEVISION	916503
5. Obsesion	LATINO	917724
6. Es Como La...	DANCE/TECHNO	917505
7. Flying Free	DANCE/TECHNO	916214
8. La Muerte Tenia Un Precio	CINE	916264
9. Himno De España	HIMNO NACIONAL	915007
10. El Ultimo Mohicano	CINE (principio)	915956

A TONOS NORMALES: Envía TONO191 y la referencia al 7667. Ejemplo: TONO191 917664

Pídelos también llamando al 806.588.672 (solo tonos normales)

B TONOS POLIFÓNICOS: Envía POLI191 y la referencia al 7667. Ejemplo: POLI191 917664

TONOS

DANCE/TECHNO

Infected	915865
When I Sleep (X-Que Vol. 8)	917399
Scorpia	916541
Dos Gardenias	917402
Zanarkand	916512
Groove 2.0	916174
Radical	916270
Anglia	916036
Insomnia	917316
Children Of The Demon	917416
Here We Go	917762
The Promised Land	917761
Extasia	917735
Revenge	917781
Beautiful Day	917743

BUSCADOR DE TONOS
Encuentra fácilmente tus tonos

Tonos normales: Envía TONO191 NOMBRE-CANCION o INTERPRETE al 7667
Ejemplo: TONO191 OBSESION

Tonos polifónicos: Envía POLI191 NOMBRE-CANCION o INTERPRETE al 7667
Ejemplo: POLI191 OBSESION

POP/ROCK/OTROS

Fuente De Energía - POP	917540
La Vida Al Revés - POP	917659
Fiesta Pagana - ROCK	916286
Bulería - POP	917498
Jesucristo García - ROCK	916246
Vicio - ROCK	917443
Ángel Malherido - POP	917393
Oye El Boom - OT1/POP	917591
Dale Don Dale - LATINO	917435
La Costa Del Silencio - ROCK	917353
My Band - RAP	917744
Cómo Ronea - POP	917742
Lola - POP	917710
Malo - ROCK	917696
Gaia - ROCK	917730
Mi Rumbita Pa Tus Pies - POP	917745
Tragicomedia - POP	917700
Mami - OT1/POP	917764

CINE/TELEVISION

El Exorcista (Tubular Bells) - CINE	915574
Yo El Vaquilla - CINE	917267
El Último Mohicano (final) - CINE	917378
S.W.A.T. (Los Hombres De Harrelson) - TV	917347
El Señor De Los Anillos - CINE	917580
Terminator - CINE	915939
Perros Callejeros - CINE	917602
Vida Nueva (Despido) - ANUNCIO	917439
Eres Un Cabrón Hijo Puta - TV	915566
Played A Live (Anuncio Frigo) - TV	915950
Embrujadas (How Soon Is Now?) - TV	916840
Shrek 2 - CINE	917799
Piratas del Caribe - CINE	917756
El Inspector Closeau (Anuncio Nissan)	917787
Spiderman - CINE	916071
Somos Los Frikis - TV	917817

VIDEOJUEGOS

Super Mario Bros.	915530
The Legend Of Zelda	917095
Mortal Kombat	917321
Crash Bandicoot	916407
007: Todo O Nada	917812
Castlevania	917816

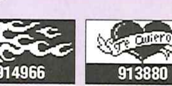
HIMNOS

Himno De La II República	916827
Real Madrid	915063
La Muerte No Es El Final	917627
PP (Partido Popular)	916641
Marines USA (Levando Anclas)	917811

TOP IMAGENES

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS










914800 · 914647 · 914966 · 913880 · 915202 · 913799 · 913254 · 914719

Envía IMAGEN191 y la referencia al 7667. Ejemplo: IMAGEN191 914719 — También puedes pedirlo en el 806.588.672

915476	914385	915466	915462	915475	915468	915460	914002	915461	915454	915467
914852	914664	915188	913841	915038	915183	914243	914098	914546	913997	913700
914504	913846	913703	915015	913921	915097	913820	915144	914512	915223	913926
914885	913792	914646	914921	915300	914523	914789	915340	915025	914533	915169
915279	915257	915396	914913	915068	914765	915013	914544	913676	914718	914444
915409	914923	913559	914720	914959	914958	914692	914419	914470	914710	914826
915370	914498	914156	915451	915450	913678	915189	914954	914819	915405	913956
915363	915348	915337	915355	915328	915270	915007	914598	914548	915427	915439

BUSCADOR DE IMAGENES
Encuentra las imágenes fácilmente

Envía IMAGEN191 y la categoría o texto al 7667 y te enviaremos la mejor.
Ejemplos: IMAGEN191 ALIEN - IMAGEN191 SHIN CHAN - IMAGEN191 BANDERA - IMAGEN191 XXX

sonidos reales

SONIDO	Ref.
Grito Tarzan (Buenísimo!)	1006
Coche Formula 1 (Sonido potente)	1037
Pedo liquido (Risas y asco)	1029
Accidente coche (La gente salta)	1011
Caballo (Suena tan real ...)	1031
Risas divertidas (Para mearse)	1033
Orgasmo mujer (Excitante)	1043
Bebe Riendo (Es tan tierno...)	1042
Bocina Antigua (Cuidado que voy)	1013
Campanas Misa (Para dar la nota)	1044
Frenazo (Que te matas !)	1017
Aplauso (Solo para artistas)	1025
Reloj De Cuco (Es un clasico)	1015
Dibujos animados (Es Flipante)	1022
Puma (Te quedas con la peña)	1036
Silvando (Nena...!)	1024
Cordero (Todos te seguiran)	1014

Divertidos sonidos reales que puedes poner en tu móvil como timbre o como aviso para mensajes. MUY DIVERTIDOS!

Envia SONIDO191 y la referencia al 7667

Ejemplo: Envía SONIDO191 1043 para recibir Orgasmo De Mujer

TRUCOS JUEGOS

- TRUCO191 PS2 FINAL FANTASY X2
- TRUCO191 XBOX NEED FOR SPEED UNDERGROUND
- TRUCO191 GAMECUBE METAL GEAR SOLID 2

Ya puedes consultar fácilmente los mejores trucos por SMS.Cada vez que envías TRUCO191 NOMBRE-CONSOLA NOMBRE-JUEGO al 7667 te enviamos un nuevo truco: Como tener vida infinita, munición ilimitada, etc...

Pidelo envíando TRUCO191 NOMBRE-CONSOLA NOMBRE- JUEGO al 7667.

ANIMADOS

Compatible con los mismos móviles que los fondos




1009 · 1012 · 1003 · 1058 · 1026 · 1052 · 1025

Pídelo fácilmente: Envía ANI191 y la referencia al 7667. Ejemplo: ANI191 1004












1033 · 1057 · 1031 · 1055 · 1056 · 1034 · 1027 · 1053

BUSCADOR DE ANIMADOS
Encuentra las animaciones fácilmente

Envía ANI191 y la categoría o texto al 7667 y te enviaremos el mejor.
Ejemplos: ANI191 DRAGON - ANI191 XXX

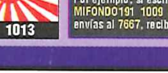
MIFONDO

¡CREA TUS PROPIOS FONDOS!







1009 · 1004 · 1010 · 1001
1003 · 1014 · 1002 · 1012
1006 · 1011 · 1008 · 1013

PÍDETELOS FÁCILMENTE
1. Elige un FONDO.
2. Piensa en un TEXTO.
3. Envía MIFONDO191 REF. FONDO y TU TEXTO al 7667

Por ejemplo, si escribes: MIFONDO191 1009 Susana y lo envías al 7667, recibirás este fondo

Compatible con los mismos móviles que los fondos



Envía FONDO191 1187 al 7667 y ten el logo invisible



WAP.MOVILFACE.COM
Consulta con tu móvil toda nuestra oferta en wap.movilface.com. Encontrarás miles de juegos fondos, polifónicos, etc... y hay para todos los gustos. ¡ENTRA YA!

FONDOS COLOR

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS









1356 · 1055 · 1104 · 1441 · 1078 · 1236 · 1223

Pídelo fácilmente: Envía FONDO191 y la referencia del fondo que desees al 7667. Ejemplo: FONDO191 1055












1485	1476	1489	1294	1313	1484	1317	1417	1488	1427	1307
1132	1077	1490	1110	1079	1101	1486	1480	1188	1229	1230
1222	1158	1131	1085	1157	1121	1182	1060	1107	1258	1471
1185	1479	1081	1487	1082	1262	1001	1232	1240	1464	1282
1410	1475	1291	1239	1478	1267	1152	1292	1300	1245	1455



BUSCADOR DE FONDOS
Encuentra los fondos fácilmente

Envía FONDO191 y la categoría o texto al 7667 y te enviaremos el mejor.
Ejemplos: FONDO191 BANDERA - FONDO191 DRAGON - FONDO191 SEXO

JUEGOS JAVA




SPLINTER CELL — Compatible con: N, O, P, Q, R, C, S, E, T, U, V, D, F, M, G, H, A, B, L, W, AN, X, Y, Z, AA, AB — Código: 1008

XIII — Compatible con: O, P, Q, R, C, S, E, U, V, D, F, M, G, H, A, B, L, W, AN, AD, X, Y, AG, AH — Código: 1019

SKATE & SLAM — Compatible con: N, O, P, Q, R, C, S, E, T, U, V, D, F, M, G, H, A, B, L, W, AN, X, Y, AE, AF — 1015

HOT SHOT — Compatible con: C, E, U, BD, BG, BH, BI, V, BJ, D, F, I, J, M, G, H, A, B, K, L, BK, W — 1036

SPEED DEVILS — Compatible con: C, S, E, T, U, V, D, F, M, G, H, A, B, L, W, AN, AE, AF — 1024

Pidelo envíando JUEGO191 CODIGO del juego al 7667. Ejemplo: JUEGO191 1008

Para pedir un servicio multimedia (Fondos, Animados, Polifónicos, Juegos Java y Sonidos Reales) tu móvil debe estar configurado para Wap. Informate en tu operador (Vodafone, Movistar, Amena, etc...).Comprueba por favor antes de encargar uno de nuestros servicio si tú móvil es compatible en: www.teamovil.es/movilescompatibles

Moviles Compatibles Para Juegos Java: Ai: Lg5300i, Aj: Lg5400, At: Lg5400i, Ak: Lgg7100, Au: Motorolaa388c, Cb: Motorolaa660, Aq: Motorolac370, Ap: Motorolac450, Ar: Motorolac550, Av: Motorolai88s, Aw: Motorolai95cl, Ax: Motorolat280i, N: Motorolat720, Ay: Motorolat720i, Az: Motorolat722, Ba: Motorolat722i, O: Motorolav300, P: Motorolav500, Q: Motorolav525, R: Motorolav600, As: Motorolav66i, Bc: Nec616, C: Nokia3100, S: Nokia3200, E: Nokia3300, T: Nokia3410, U: Nokia3510i, Bd: Nokia3530, Be: Nokia3585, Bf: Nokia3585i, Cd: Nokia3590, Bg: Nokia3595, Bh: Nokia3595i, Bi: Nokia3600, V: Nokia3650, Bj: Nokia3660, D: Nokia5100, F: Nokia6100, I: Nokia6200, J: Nokia6220, Ac: Nokia6310i, M: Nokia6600, G: Nokia6610, Ce: Nokia6650, H: Nokia6800, A: Nokia7210, B: Nokia7250, K: Nokia7250i, L: Nokia7650, Bk: Nokia8910i, W: Nokian-gage, An: Sagemmyv65, Bl: Samsungc100, Bm: Samsungc200, Bn: Samsungc300, Ad: Samsunge700, Bo: Samsungs100, Bp: Samsungs300, Bq: Samsungx600, X: Sharpgx10, Y: Sharpgx20, Ae: Siemensc55, Am: Siemensc60, Af: Siemensm50, Z: Siemensm55, Br: Siemensm56, Aa: Siemensmc60, Bs: Siemensmt50, Ah: Siemenss55, Bt: Siemenss56, Bu: Siemenss57, Bv: Siemenssl45i, Al: Siemenssl55, Bw: Siemenssx1, Bx: Sonyericssonp800, Cc: Sonyericssont600, Ag: Sonyericssont610, By: Sonyericssont616, Bz: Sonyericssont618, Ao: Sonyericssont630, Ah: Sonyericssonz600, Ca: Sonyericssonz700.; Copyright Juegos Java: 1008 (5 Sms), 1018 (5 Sms), 1015 (5 Sms), 1013 (5 Sms): © 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft And The Gameloft Logo Are Trademarks Of Gameloft In The Us And/or Other Countries. Rayman, Splinter Cell, Sam Fisher, Ubi Soft And The Ubi Soft Logo Are Registered Trademarks Of Ubi Soft Entertainment In The Us And/or Other Countries.; 1046 (3 Sms): © Artema, S.L.; Resto De Juegos: © Teamovil, S.L.

Con el encargo el usuario autoriza a Teamovil S.L. a enviarle publicidad. Para cancelación: info@teamovil.es o teléfono de atención al cliente 902 88 77 38 (horario de oficina). Powered by Teamovil S.L. Apdo. Correos 276, 03590 Altea. Precio max. por llamada: Red fija 1,06 Euros/min.(IVA incl.) - Red móvil 1,36 Euros/min. (IVA incl.). Coste SMS 0,90 Euros + IVA (2 mensajes necesarios para descargar. Imágenes, Tonos, Polifónicos, Sonidos reales, Fondos y Animados)

Autores De Las Canciones (ult. 4 Cifras De La Referencia): ; 7466: Kirkland Scott P. Jordan Kenneth David, Boreland Wes; 7120: Bridges Christopher Brian, Mc Masters Keith; 6503: Salesses, Azoulay; 6214: Escudero Gonzalez; 6264: Morricone; 5007: Bartolome Perez Casa; 5956: Trevor Jones; 5530: Silvestri Alan; 5865: Bart Claessen; 7399: Moreno Abanades Ruben, Jimenez Moreno Rebeca, Alvarez Tudela David, Pamies Sabates David; 6541: Mirisola Mauro, Dierickx Dirk, Beelen Marco Ursula Louis; 7402: Carrillo Diaz Isolina; 6512: Uematsu Nobuo; 6174: Perez Garcia, Ortiz Alons; 6036: Verkuylen Marinus J A C M Marco, Kuijten Benjamin I Ben; 7316: Jazz Maxi, Sister Bliss, Rollo (gb); 7416: Penxten Regi, Parisi Nicola Fernand Albino, Spaas Steve Robby Daniel; 7540: Muñoz Calvo David, Muñoz Calvo Jose M.; 6286: Txus, Frank, Jose, Mohamed, Kiskilla, Fernando, Sergio; 7498: Santander Kike, Santander Gustavo A, David Bisbal; 6246: Iniesta Ojea Roberto; 7443: Medina Pepper Fernando, Pizarro Fernandez Manuel Jose, Dominguez Reinhardt Carlos, Rodriguez Barea Juan Manuel, Cruz Murillo Candido; 7393: Franco Figueroa Jose Luis; 7591: Santander Kike, D. Bisbal; 7353: Hernandez J., Prieto C., Marin C., Gomez F., Martinez J., Cisneros S., Ponce F., Martinez S.; 5574: Mike Oldfield; 7267: Jimenez Muñoz Juan Antonio, Jimenez Borja Julio; 7378: Jones Trevor Alfred Charles; 7347: Parker (us 2) John; 7580: Shore Howard; 5939: Brad Fielder; 7602: Salazar Silva J., Salazar Salazar E., Loma Hernandez J. A. De La, Andrada Giol F., ramos Prada C.; 5566: South Park R. Parker; 5950: Savery Uffe, Friis Morten, Hansen Michael Parsberg; 6840: Marr, Morrisey; 6071: Webster Paul Francis, Johnson Robert Harris Jr; 6827: Juan Ignacio Cuadrado Bueno; 5063: Amor Fariña Mercedes, Garcia Gonzalez Marino, Villena Sanchez Antonio; 7627: Aslain Magaña T.; 6641: Pacho Gonzalez Manuel

LICENCIA: SGAERMV&M/503/04/3014

SOCIEDAD GENERAL DE AUTORES Y EDITORES

Copyright De Imagenes: 1111, 1104, 1441, 1236, 1476, 1294, 1317, 1417, 1456, 1307, 1132, 1110, 1101, 1480, 1158, 1131, 1157, 1121, 1107, 1471, 1479, 1262, 1232, 1240, 1464, 1282, 1475, 1239, 1267, 1152, 1292, 1300, 1245, 1455: © Mobibase; 1223, 1222: © Mauro Novoa; 1313: © Handtap - Mobibase; 1230, 1182, 1060, 1185: © Keridec; 1478: © Cheyco Leidmann -Mobibase; Resto de imagenes: © Teamovil, S.L.

Copyright De Animaciones: 1009, 1012, 1058, 1057: © Mauro Novoa; 1052, 1053: © Mobibase; Resto de animaciones: © Teamovil, S.L.

CONCURSO



DRIV3R

Atari y **PlayStation 2 Revista Oficial** te conducen hasta la experiencia más auténtica de conducción para PS2, Driv3r. Si quieres ser uno de los afortunados ganadores de uno de estos magníficos premios: 1 lote compuesto por 1 juego de altavoces Creative Inspire 2.1, 1 cardigan, 1 bolsa y 1 juego; 2 lotes compuestos por 1 cardigan, 1 bolsa y 1 juego; 7 lotes de 1 bolsa y 1 juego; 30 lotes de 1 juego, tan sólo tienes que participar en este concurso enviando un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 18 de agosto.



Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 18 de agosto.



Compañía: Virgin Play-Microids
Género: Survival Horror
País de Origen: Francia
Memory Card: 280 KB

http://www.obscure-game.com

CONSEJOS

___Es vital que sepas elegir a los miembros del equipo para ir progresando, incluso en el modo Fácil de dificultad.
Una buena opción es utilizar a Ashley, gracias a su habilidad con las armas, y a Josh por sus cualidades de detective para detectar todo tipo de objetos, ya que deberás guardar la máxima cantidad de botiquines, discos y munición. Cuando encuentres alguna cerradura o armario con una indicación de una cerradura fácil de abrir, llama a Stan y te ayudará; pero una vez abierto el «problema», vuelve a Stan al punto de reunión.

___Para avanzar rápido en las instalaciones del Instituto, una vez que hayas cumplido un objetivo y debas ir a otro sitio, utiliza el punto de encuentro en el mapa, pues aparecerás en el patio y con la mitad del camino avanzado.

___Guarda las municiones de escopeta y recortadas para «bichos» como «hombres-árbol» o «reinas».

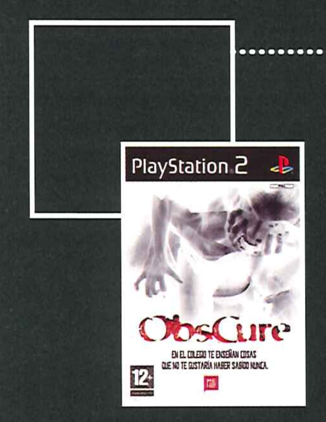
___No cures a tus personajes hasta que veas que se ponen una mano en el estómago, ya que esto indicará que están a punto de desfallecer. No obstante, ante cualquier combate difícil (especialmente con los «hombres-árbol») utiliza un botiquín, pues pondrá el nivel de vida al máximo.

POR ANGELFRAN



Para llegar hasta el final

Obscure es una de las grandes sorpresas de la temporada, un maravilloso Survival Horror repleto de acción y aventura. Si quieres desvelar el misterio del Instituto Leafmore sin perderte en ningún momento en sus laberínticos pasillos, consulta la guía que hemos preparado este mes para ti...



OBSCURE

PREFACIO

Todo un complot de experimentos genéticos con monstruos mutantes, chicas sexys y faldas muy cortas. El Tutorial está realizado para el modo Fácil por lo que algunos objetos pueden desaparecer en niveles más elevados de dificultad.
Las clases comienzan y Kenny, el típico guaperas blanco y políticamente correcto, está jugando plácidamente en el campo de baloncesto.
Tomarás el control del juego en este pequeño Tutorial que te indicará lo que puedes y no puedes hacer; como verás todo es bastante sencillo y para empezar ve a la zona de atrás del campo donde al llegar a los vestuarios escucharás el inigualable zumbido de un móvil. Abre la puerta y allí estará el móvil, al lado de la mochila de Kenny. Contesta la llamada de Ashley (su novia) y en la animación verás que «alguien» te roba la mochila. Persíguelo a través del campo de baloncesto y abre la puerta del fondo a la izquierda de la pista. En el patio verás que una puerta se ha movido. Ve hacia ella y atraviesa el jardín hasta que llegues a una escalera. Cuando recojas la cinta adhesiva del barril, aparecerá una secuencia cinemática donde Kenny recoge además una linterna y una pistola. En este momento, aparece el Tutorial de unión de objetos que más adelante te será muy útil. Baja por la escalera y llegarás a un pasillo bastante tétrico. Una neblina negra será tu primer enemigo en el juego, así que aprende a disparar según las instrucciones del Tutorial. Una vez que se haya disuelto la neblina, abre la puerta y entra dentro de un laboratorio lleno de cajas y jaulas. Al final de todo hay una puerta que podrás abrir. Pasa por ella y llegarás a una nueva sala con una nueva puerta. Ábrela y te encontrarás con un estudiante que al parecer ha sido sometido a todo tipo de experimentos. Habla con él y empezará el Tutorial que te indica cómo manejar al otro compañero. Recuerda que en Obscure pueden jugar dos personas al mismo tiempo y participar en la aventura; en caso contrario, una única persona puede manejar perfectamente a los dos miembros del equipo, y ahora es el momento para aprender a hacerlo. Entra en el laboratorio y recibirás la primera sorpresa «desagradable» del juego. Una serie de monstruos aparecen y deberás correr hasta la escalera del principio. Es posible que consigas llegar a ella y escapar... Pero alguien cierra la escotilla y todo estará perdido para Kenny... Aquí es donde comienza realmente el juego.

LOS PRIMEROS PASOS

Los amigos de Kenny (Shanon, Josh y Ashley) se extrañan de su ausencia y deciden quedar a las seis en la biblioteca para averiguar su paradero. En ese momento se cierran todas las puertas y aparece el misterio. Puedes elegir a los personajes que quieras para jugar. Empezamos recogiendo un bate de béisbol que te servirá como arma y para romper puertas de cristal. Así que golpea la puerta de cristal que hay allí, entra dentro y recoge un rollo de alambre. También encontrarás un CD virgen, cógelo ya que te servirá para grabar partidas. Así que ten cuidado y no grabes a lo loco porque si no tienes CD no podrás guardar partida. Bien, utiliza el rollo de alambre para abrir la puerta y sal al pasillo. Ve al vestíbulo principal, examina el mapa del Edificio A colgado en la pared y sube al primer piso por la derecha hasta el final del pasillo. Utiliza el bate de nuevo para romper la puerta de cristal y entra en su interior. Ahora empuja el armario y debajo encontrarás un destornillador. Sal al vestíbulo y si nadie te ha acompañado, pide ayuda a uno de tus amigos para que te siga porque te va a hacer falta. Ve al pasillo del fondo, donde están los lavabos. En la puerta de enfrente de los lavabos hay una cinta adhesiva. Recógela, al igual que la bebida energética del lavabo de los chicos que te vendrá de perlas para subir tu nivel de energía cuando ésta descienda.
Pasa al servicio de las chicas y comprobarás que hay una rejilla en el techo muy sospechosa. Pide ayuda a tu compañero para subirte encima de él. Selecciona al que esté arriba y abre la rejilla con el destornillador.
Avanza por el hueco y llegarás a la planta inferior de la sala de profesores donde debes coger la llave oxidada al igual que una bebida isotónica de las que tanto bien te van a hacer en un futuro.
Sube por las escaleras y en un armarito hay muchas llaves. Una de ellas te permitirá salir de la sala de profesores y regresar de nuevo al vestíbulo principal. Sube de nuevo por las escaleras, pero esta vez arriba del todo. Encontrarás un botiquín y una puerta que podrás abrir con tus nuevas llaves. Sube y tendrás el primer combate con tus nuevos amigos, pero son enemigos fáciles de vencer gracias a tu bate. Ve de uno en uno hasta que el profesor Walden llegue y te enseñe cómo vencerlos fácilmente gracias a la luz. Recoge la barra de hierro, vuelve al Vestíbulo y sal del edificio.
A continuación, será buen momento para grabar la partida.

ABRIENDO PUERTAS

En este capítulo se empiezan a desentrañar bastantes cosas sobre los perversos experimentos que están sucediendo en el Instituto. Una vez en el patio, deberás dirigirte a las aulas del Edificio B. Utiliza siempre el mapa para situarte, pero te podemos decir que está en el lado izquierdo inferior. Entra dentro del edificio y accede por la primera puerta a la izquierda del pasillo. Allí conocerás a Stan, un genio de la informática, en la manipulación de cerraduras y en meterse donde no le llaman, por lo que resultará un fiel aliado en tu grupo.
De momento, Stan es imprescindible para abrir la puerta de un armario y leer un viejo periódico con noticias sobre la desa-

parición de jóvenes. Antes de irte, recoge unos vasos de cartón, puedes llevar hasta tres. Sigue por el pasillo, recoge un bate de aluminio y examina el mapa del Edificio B. Hay una puerta metálica a la izquierda, entra y recoge el arma y munición. Aparecerá un Tutorial de cómo puedes disparar.
Sigue adelante hasta que des con el primer monstruo. Dispárale y cuando acabes con él, entra por el agujero en la pared que ha hecho y recoge todos los objetos en su interior, como discos de grabación, botes de refrescos y cinta adhesiva; objetos muy comunes en el Instituto, como puedes observar.
Ve al final del pasillo y a mano izquierda está la sala de química. En un primer momento te llevarás un gran disgusto porque hay bichos «malos» por todas partes, pero si con tu poderoso bate rompes las ventanas, la luz se encargará de liquidarlos.
Lee el tratado sobre la Mortifilia y llena uno de los vasos de cartón con el ácido. Pero atención, ahora se trata de una pequeña prueba de habilidad, porque en 30 segundos el ácido corroerá el cartón. Así que, en ese tiempo, tienes que subir a la planta superior y desgastar la cerradura para que puedas pasar. Las escaleras al primer piso están un poco antes de la sala donde apareció ese bicho tan gordo al que te enfrentaste antes.

EL ENIGMA DE LA BIBLIOTECA

En la planta superior, ve al lado derecho y en el último archivador, Stan podrá manipular un cajón y apoderarse de una buena linterna.
Al lado está la sala de Matemáticas. Antes de nada, rompe la ventana y examina la carpeta con las fotos y la aguja de un compás. Los monstruos te atacarán. Ponte al lado de la ventana y todo será más fácil.
Tendrás más «encuentros» con monstruos de todo tipo, pero a estas alturas ya debes haber aprendido a manejar sabiamente los bates y las pistolas, así como los refrescos para curar a los chavales.
En una de las clases podrás recoger munición y refrescos. Ahora ve al final del pasillo y encontrarás más munición y, en una pared cercana a la ventana que puedes romper, un mapamundi con una pista: latitud 20° y longitud 330°, que te será imprescindible para abrir la caja fuerte del Director Friedman.
Ve justo a su despacho que está en la mitad del pasillo. Escucha el contestador telefónico para poder averiguar partes importantes de la historia donde te has metido.
En la sala contigua coge otra aguja de un compás, una foto y lee una nota de Friedman.
Ahora tienes que abrir la caja fuerte escondida detrás de un mapamundi. Coloca las dos agujas de compás sobre los huecos y señala con ellas latitud 20° y longitud 330°, la caja fuerte se abrirá y podrás recoger una cinta de vídeo, una carta, una nueva pistola con linterna incluida y la llave de la Biblioteca que está en el Edificio C, tu próximo objetivo. Así pues, tu destino ahora es la Biblioteca con la esperanza de encontrar a Friedman en su interior. Entra armado porque hay un par de zombis bastante pesaditos que te darán problemas si te pillan descuidado. Ve al final del pasillo y rompe la puerta de cristal que conduce al despacho de la secretaria. Allí encontrarás una nota con un código inteligible. Para poder leerlo entra en la habitación de al lado donde hay un proyector de luz, usa la nota al lado del proyector y leerás el código de una caja fuerte: 2432
Por supuesto, debes estar al loro con los numerosos bichos que pululan por todas partes. Una buena forma es romper las ventanas, ya que la luz natural te dará algo de ayuda. Vuelve al despacho de la secretaria y en la caja fuerte de la habitación del fondo, podrás introducir el código y recuperar una carta y la llave al salón de lectura, justo donde se encuentra el Director Friedman. Pero antes de visitarle pasa por las distintas salas para recoger objetos interesantes; por ejemplo, en la sala de idiomas (concretamente en la de castellano, con foto del Rey incluida) tendrás que romper las distintas ventanas para destruir la gran mancha negra del centro de la habitación. En el armario, que podrás forzar con Stan, recoge una nueva y poderosa linterna.
En el lavabo de los chicos, abre la rejilla con el destornillador y, tras un pequeño susto, recoge la tan necesaria munición para la pistola; luego, en el de las chicas hay una botellita rejuvenecedora.
Ve al final del pasillo y ya podrás abrir la puerta con la llave del salón. Antes de hablar con Friedman, examina un viejo periódico y hallarás un disco para grabar.
Tras intercambiar unas palabras con el tétrico director, debes ir a las dependencias del no menos siniestro conserje.

MIEDO A LA OSCURIDAD

Cuando vayas a ver al conserje, comprobarás que de éste queda bien poco, pues un bicho se lo acaba de comer como merienda vespertina. Y es que ya se ha hecho de noche y lo de romper las ventanas no da resultado. Encontrarás una escopeta de cartuchos y munición para la misma.
Entra en la habitación situada detrás del cadáver del pobre conserje y en una salita encontrarás la llave al comedor. Coge la cinta de vídeo y junto con la que ya tienes, utiliza el reproductor de vídeo para enterarte de muchas cosas interesantes, que obviamente no vamos a desvelar aquí.
Sal al patio y la puerta de al lado es la del comedor. Aquí te encontrarás con unos nuevos «amigos» que te complicarán mucho la vida, pues tienen la mala fortuna de caer desde el techo provocando un buen susto al personal. Puedes recoger un arma en el suelo, munición y examinar el plano del edificio al lado de la puerta de la cocina. En la cocina puedes coger una bebida y también hay un disco de grabaciones oculto en la mesa. Sube por las escaleras y en la planta de arriba hay un cuadro de conexiones eléctricas al que le faltan unos fusibles. Recoge los objetos de las sala (bebidas, botiquín, munición), pasa por la puerta, recoge más objetos y abandona por la puerta del fondo, donde te enfrentarás a otro «bicho gordo». De tal modo que será una buena opción utilizar la escopeta de cartuchos en este momento. Una vez eliminado este obstáculo recoge la caja de fusibles y la munición.
Ve al armario de fusibles, abre la puerta con el destornillador y usa los fusibles en ella. Ahora aparece un pequeño juego de habilidad donde tienes que conectar los cables del mismo color desde los conectores de arriba hasta los de abajo. Es mucho más fácil de lo que parece a primera vista y sólo tienes que girar el sentido de la corriente evitando los cables estropeados.
Como ha regresado la luz, ya podrás hablar con la enfermera que se había encerrado en una habitación contigua, donde encontraste los fusibles. Habla con ella, recoge todos los botiquines y sobre todo una manivela colgada en una puerta con la que puedes acceder a la parte superior del patio.

VIENDO PELÍCULAS

Regresa al edificio de la cafetería donde empezó todo y verás qué dramáticos cambios ha tenido el lugar.
Entra por la primera puerta de la derecha, la que da a los aposentos de los profesores. Sube al primer piso y al fondo hay una puerta que conduce a la habitación de archivos. Entra allí y recoge unos documentos sobre la aprobación de la construcción del edificio. Ahora, pon la manivela en su lugar y mueve los ficheros, uno hacia la derecha y otro hacia la izquierda para que abras hueco y puedas ir a la puerta del fondo. Allí encontrarás munición, un disco de grabar partidas y una vieja película.
Regresa a las dependencias de los profesores donde hablarás con Walden, quien te dará la llave del teatro. Consulta el mapa para ir al teatro, pero antes examina la furgoneta del parking que guarda un preciado botiquín en su interior. Entra dentro del edificio y, como siempre, examina el plano del mismo. Mira los cuadros del pasillo y entra dentro de la sala de representaciones y proyecciones. Sube al escenario y coge el tablón. Sube por las escaleras de los asientos hasta llegar al control de la pantalla. Pulsa el botón y ésta bajará. Abandona la sala, sube por las escaleras y llegarás a la sala de proyecciones. Allí puedes usar la película antigua que encontraste en el archivo. De paso, recoge un poquito de munición.
Vuelve a la sala enorme y entra en la puerta de la derecha. Allí, recoge munición y uno de los numerosos discos de guardar partida. Fuerza la puerta de dentro y llegarás a la sala del montacargas donde podrás recoger más munición y un botiquín. Desactiva el sistema de seguridad y coloca el tablón en la puerta del ascensor para que las rejillas no se cierren. Ahora es conveniente que dejes a tu compañero esperando y el que le sustituya esté armado hasta los dientes.
Tienes que enfrentarte al primer monstruo serio del juego, una especie de «reina» que tapa la barandilla por la que debes bajar. La mejor táctica es acercarse donde tiene la mano y utilizar la recortada para disparar a la cabeza. Con

algunos cartuchos y unos cuantos botiquines para curarte, llegarás a buen puerto o eso esperamos...
Una vez vencida, baja por la barandilla, reúnete con tu compañero, reactiva el sistema de seguridad y baja por la escalerilla hasta el sótano del Instituto. Ahora comienza lo bueno, así que graba partida.

LIBERAD A KENNY

En este nivel hay una serie de mutantes muy peligrosos que pueden ensartar fácilmente a alguno de los personajes. Utiliza a Ashley porque con su habilidad de doble disparo puede ayudarte en los momentos más «delicados». Antes de abrir la puerta, recoge munición, un disco, un botiquín y una linterna. Sal, combate con los bichitos que habrá por allí y cuando llegues a una nueva puerta y aparezca un pasillo, ve a la derecha donde verás una nueva puerta, más bichos y varios objetos.
Regresa por el pasillo hasta la primera salida a la derecha.
Accederás a un laboratorio con varias jaulas. Debes empujar dos de ellas: la de la izquierda, porque debajo de ella se esconde una poderosa escopeta y porque entorpece la entrada a la celda de la derecha. Ahora entra y recoge la palanca sobre la mesa. Entonces, aparecerá una de las animaciones más logradas del juego con un pobre muchacho transformándose en un monstruo llamado «hombre-árbol» y muy peligroso.
Pon a tus dos muchachos a disparar con las recortadas y siempre en un lateral de la pantalla para esquivar los zarpazos de los bichos. Cuando acabes con él, recoge la granada de luz porque al salir de ese pequeño laboratorio al pasillo principal, verás otros dos «hombres-árbol» con perversas intenciones. Utiliza la granada de luz y verás lo que sucede...
Sigue adelante por el pasillo, gira a la derecha y llegarás a un nuevo laboratorio con bicho gordo incluido. Encárgate de él y recoge los objetos de utilidad, sobre todo unos documentos de Leonard.
Usa la palanca sobre el mecanismo de la pared y aparecerá un pasadizo secreto a la «cárcel» del Instituto.
Tras bajar por la escalera, recoge munición y cruza la primera puerta que veas. Allí estará Kenny encerrado.
El drama se intensifica y cada uno está encerrado en una celda, pero es fácil salir. Coge la barra con un gancho que hay en la celda y ahora pasa el control a Kenny, que es el más cercano a una conexión eléctrica en mal estado con la que hacer un falso contacto con la barra; así, liberará las puertas de las celdas. Coge los tremendos alicates, que te serán muy útiles a partir de ahora, y abre la caja con todas vuestras pertenencias. Sal por el pasillo, combate a otro monstruo de marras y, cuando llegues a la escalera que está colgando del techo, pide ayuda a uno de tus compañeros para hacer una torre humana y así poder desenganchar la escalera con la barra. Sal a la calle y al fondo a la izquierda verás una puerta con un candado que podrás romper fácilmente con los alicates.

EXPERIMENTOS EN ÁFRICA

Regresa a la enfermería donde aparecerá una escena bastante triste. Recoge uno de los botiquines. Tu próximo destino es la Residencia de los Estudiantes; si te pierdes, consulta el mapa. Para llegar a ella debe cruzar dos puertas, ambas protegidas por candados, utiliza los alicates para romperlos. Entra dentro del edificio, recoge la munición y examina el plano. En ambas habitaciones habrá numerosos bichitos y objetos interesantes, especialmente unos recortes de periódico. Sigue avanzando en el corredor y coge una estatua de una vitrina rota; en las habitaciones y servicios encontrarás botiquines, munición y una granada de luz. Ahora sube al primer piso, encontrarás un disco para grabar partida, abre la puerta y en la habitación de la derecha recoge más munición y un nuevo botiquín.
Ahora avanza por un pasillo que está en mal estado, por lo que deberás evitar correr si no quieres caer al fondo. Avanza despacio hasta que atravieses la puerta. Llegarás a dos habitaciones donde verás unos estudiantes-zombi. De momento, ve a la derecha de la pantalla y llegarás a una habitación con un armario al lado de una pared semidestrozada. Empuja el armario y la pared se derrumbará. Ve por el nuevo camino y llegarás a una de las habitaciones del perverso director. Allí puedes leer una carta y recoger una especie de caja fuerte. Sal de esa habitación y ve a la sala que está situada a la izquierda. Allí hay una puerta, entra en ella y tira la caja fuerte por un hueco de la pared. Ahora sal armado porque los estudiantes-zombi se han transformado en poderosos bichos, especialmente un «hombre-árbol». Reparte la recortada y tu mejor pistola entre los dos miembros de tu grupo. Baja a la entrada del edificio y a la derecha de la puerta principal encontrarás una nueva «reina» que protege el contenido de la caja fuerte. Utiliza tu mejor arsenal y acércate a ella para dispararla al mismo tiempo que evitas sus poderosos golpes. El contenido de la caja fuerte es tan interesante como la llave de la oficina de la Biblioteca: el diario de un antiguo alumno y un nuevo mapa.
Regresa a la Biblioteca. Al fondo hay una mesa con un interesante informe sobre los viajes de Friedman a África. Abre el gabinete de detrás, donde encontrarás una linterna, una estatua y un nuevo rollo de película. Sal de la biblioteca y habla con el Sr. Walden que te quitará el plano. Ve al piso superior de la biblioteca, pero antes abre la puerta de la entreplanta porque al fondo podrás recoger otra estatua y un botiquín. Sube ahora al piso superior y explora todas las habitaciones donde encontrarás munición, cinta adhesiva, botiquines, una granada de luz y un poderoso revólver.
Cuando salgas al pasillo exterior, en el banco de la derecha encontrarás un disco para salvar partida.
Ve al Auditorio e inserta la nueva película en el gabinete de proyección. Al final de la película aparecerá el código que debes introducir para llegar al jardín y a la Mansión de los Friedman. El código es 0582.

LA MANSIÓN

Consulta el mapa para ir a tu nuevo objetivo, que está situado en la esquina superior izquierda. Introduce el código y sigue el sendero, a mano izquierda habrá una semiderruida cabaña de madera: en su interior hay munición y, si golpeas un madero, una todopoderosa escopeta de dos cañones que debes reservar para los bichos más difíciles. Sigue el camino y combate contra los numerosos monstruos que te esperan hasta que llegues a una nueva valla con una puerta. Ábrela y avanza hasta el puente, y cuidado con todos los «hombres-árbol» que te esperan. Cruza el puente y sigue el camino de enfrente hasta que des con un botiquín y munición. Regresa hasta el puente, pero no lo cruces, simplemente toma el camino de la izquierda que te conducirá hasta una pared semiderruida que podrás romper fácilmente con alguno de los bates que guardas en tu inventario. Sigue el camino y en la bifurcación toma el sendero de la derecha que te llevará a un cenador con bastantes objetos y la cuarta y última estatua que te queda.
Cuidado con los numerosos monstruitos de esta zona. Ten a punto tu armamento. Regresa a la bifurcación y sigue el sendero de la izquierda que te conducirá hasta la Mansión Friedman.
Alrededor de la casa encontrarás varios objetos útiles como munición, bebidas energéticas y una palanca. Baja al sótano para encontrar la explicación a todos estos enigmas.

ACABA CON LA PESADILLA

Encuentra suficiente munición y usa la palanca para activar la salida hacia la escalera. Hallarás allí más munición y muchos enemigos, así como botiquines y bebidas energéticas.
Cruza la puerta y en las habitaciones podrás seguir recogiendo munición, discos de guardar partida y bebidas.
Sigue explorando hasta que llegues a una sala donde está una nueva «reina»; duro con ella porque es difícil de vencerla.
Una vez derrotada, ve por la puerta de la izquierda, sigue el pasillo, ten cuidado con los «hombres-árbol» y encontrarás munición, botiquines y una nueva palanca.
Regresa a la habitación donde estaba la «reina», coloca las cuatro estatuas en su sitio y activa la máquina con la palanca.
Vuelve al primer laboratorio y entra en una puerta a la izquierda donde encontrarás un nuevo botiquín. Empuja una jaula contra el muro, pues tras él se esconde una singular habitación con una poderosa arma basada en láser.
Ahora, ve por la puerta de la derecha, reúne a tus colegas y preparados para el combate final.
Debes acabar con el engendro en que se ha convertido Leonard.
La mejor opción como equipo es Ashley y Kenny. Equipa a ella con el láser.
Para mandar al otro barrio a Leonard, destruye todos los tentáculos del techo mientras esquivas sus poderosos ataques y una vez destruidos los tentáculos, duro con él hasta que la luz del día acabe este trabajo.
... Y de vuelta a las clases rutinarias de cada día


PlayStation®2
Revista Oficial - España
CONCURSO
FORMULA 1
¡EXCLUSIVO!
Sony C.E. y **PlayStation 2 Revista Oficial** te ponen en la piel del mejor piloto español del momento, Fernando Alonso, en Formula 1 04 para PlayStation 2. Si quieres conseguir uno de estos magníficos premios: 10 lotes de 1 gorra, 1 polo y 1 juego o 20 lotes compuestos por 1 juego, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 18 de agosto.
EL ÚNICO JUEGO OFICIAL QUE INCLUYE A
FERNANDO ALONSO
EN LA TEMPORADA 2004
3+
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
PlayStation
FERNANDO ALONSO
Game © 2004 Sony Computer Entertainment Europe. An official product of the FIA Formula One World Championship. FORMULA ONE, FORMULA 1, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP and translations thereof are trademarks of Formula One Licensing BV, a Formula One Group Company. Licensed by Formula One Administration Limited, a Formula One Group Company. All rights reserved.



¿Cuál es el mejor puesto logrado por el piloto en su carrera?

A) Primero **B**) Segundo **C**) Undécimo

CONCURSO «FORMULA 1 2004»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5584 poniendo la palabra **alonsops2, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5584 el siguiente mensaje: **alonsops2 A**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 18 de agosto.

SPIDERMAN 2

COMIENZA CON VENTAJA

Para efectuar este truco no debes tener ninguna partida guardada del juego en tu *Memory Card*. Comienza una partida e introduce como nombre **HCRAYERT** (que es el nombre de la compañía programadora al revés). Al hacerlo se borrará y entonces podrás introducir el nombre que quieras. Acepta y comenzarás el juego con un porcentaje cercano a la mitad. Además, conseguirás los preciados «Hero Points», imprescindibles para completar cada fase con mucha más facilidad. De este modo tendrás a tu disposición toda la ciudad de Nueva York, y encima podrás adquirir todas las mejoras que quieras para tu superhéroe favorito.

WAY OF THE SAMURAI 2

VIDA AL COMPLETO

Inicia una partida en el modo Normal y cuando estés en plena acción presiona *Start* para poner el juego en pausa. A continuación presiona R1 y L1 y mantenlos presionados. Acto seguido pulsa la siguiente combinación de botones rápidamente: Abajo, Arriba, Derecha, Izquierda, Abajo, Arriba, Cuadrado. Un sonido te informará de que el truco ha funcionado correctamente. Tu barra de vida se rellenará automáticamente. Puedes emplear este truco siempre que el nivel de salud de tu personaje baje.

SHREK 2

TODOS LOS NIVELES

El genial juego protagonizado por el ogro más famoso del cine también tiene truco. Para poder acceder a todos los niveles entra en la primera fase del juego y presiona el botón *Start*. Ve al cuaderno de notas y pulsa la siguiente combinación de botones: Izquierda, Arriba, X, Círculo, Izquierda, Arriba, X, Círculo, IZquierda, Arriba, X, Círculo, Arriba, Arriba, Arriba, Arriba, Arriba. Si lo haces correctamente escucharás una voz diciendo una frase.





RED DEAD REVOLVER

VENTAJAS DIVERSAS

Todos los trucos que os ofrecemos a continuación serán accesibles desde el menú que aparece al pausar el juego. Para acceder a cada uno de ellos primero deberás superar los desafíos «Cazarrecompensas» correspondientes.

ESTRELLAS TRISTES

Logra completar el desafío de La Mina.

SIN MARCADOR

Acaba con éxito el desafío llamado «Stagecoach».

LOS ENEMIGOS TIENEN PISTOLAS DORADAS

Acaba con éxito el desafío llamado «Fort Diego».

SIN DISTORSIÓN

Acaba con éxito el desafío llamado «End of the Line».

DEAD EYE INFINITO

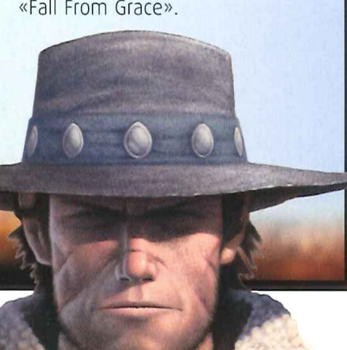
Acaba con éxito el desafío llamado «Battle Finale».

PISTOLA DORADA

Acaba con éxito el desafío llamado «Siege».

INVENCIBILIDAD

Acaba con éxito el desafío llamado «Fall From Grace».



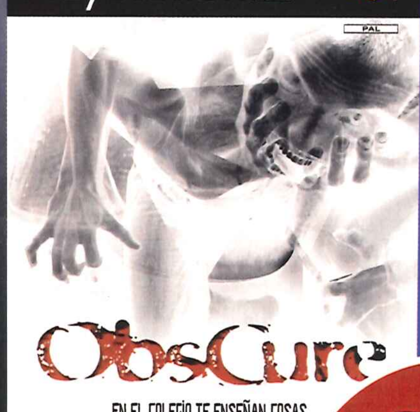


CONCURSO

OBSCURE

Virgin Play y **PlayStation 2 Revista Oficial** tienen el placer de invitarte a jugar con el mejor Survival Horror del año. Si quieres conseguir un Obscure para PlayStation 2, tan sólo tienes que participar en este concurso enviando un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 18 de agosto.





25 Juegos



¿Cuántos jugadores admite Obscure a la vez?

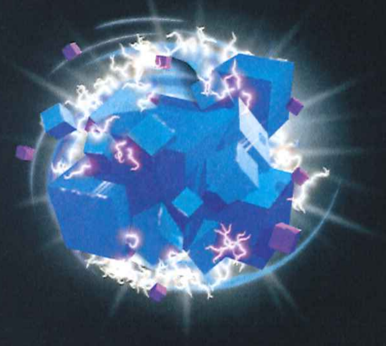
A) 1 **B**) Chuchi & Arturo **C**) 2

CONCURSO «OBSCURE»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5584 poniendo la palabra **obscureps2, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5584 el siguiente mensaje: **obscureps2 A**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 18 de agosto.

CONSULTORIO OFICIAL DE PlayStation 2



¡PONTE LAS PILAS!

\+ Tras el verano, asistiremos a una encarnizada lucha por la soberanía del género de la conducción con juegos de la talla de ***Gran Turismo 4, Juiced, Midnight Club 3: Dub Edition, Need For Speed Underground 2, Colin McRae 2004, WRC 04***... Como de costumbre, el usuario será el principal beneficiado.

\- En Estados Unidos, el catálogo de títulos para **PS2** incluye numerosas propuestas en el género RPG, mientras en España tenemos que conformarnos con los clásicos *Final Fantasy* y lanzamientos sorpresa como la divertida saga *.Hack* o *Arc: El Crepúsculo De Las Almas*.

Más Medal Of Honor

Ante todo, felicitaros por vuestra revista, está genial. Espero que me aclaréis estas dudas:
1.- ¿Qué diferencias hay entre *Medal Of Honor: Rising Sun* y *SOCOM: US Navy Seals*?
2.- ¿Van a sacar próximamente a la venta algún otro modelo del juego *Medal Of Honor*?
3.- ¿El juego *Smash Court Tennis Pro Tournament 2* tiene opción multijugador? Si es así, ¿se puede jugar con cuatro jugadores (dobles)?
4.- ¿Sacarán algún juego de *James Bond* en primera persona?
Javier B., vía e-mail.

1.- Sería más fácil y más rápido enumerar sus puntos en común que sus diferencias; ambos títulos son *shoot'em-up*, pero mientras que *Medal Of Honor* se desarrolla durante la segunda guerra mundial y a través de una perspectiva en primera persona, *SOCOM* es más actual y predomina la cámara en tercera persona. Eso sí, ambos poseen opciones multijugador a través de Internet (aunque en este aspecto, *SOCOM* está más avanzado y extendido entre los usuarios).
2.- El primero en comenzar la saga en PS2 iba a ser *Medal Of Honor: Fighter Commander*, un simulador de vuelo ambientado en la segunda guerra mundial (lógicamente), aunque fue definitivamente cancelado.
3.- El título de Namco ofrece opciones para varios jugadores e incluye la posibilidad de jugar con un *multitap* hasta un máximo de cuatro personas.
4.- Sí. Electronic Arts ha decidido recuperar el espíritu del *GoldenEye* de Nintendo 64 y está ultimando los detalles de su secuela: *Rogue Agent*.

La guía de Driv3r

Hola, me gustaría felicitaros por la revista; es una de las mejores que he leído.
1.- ¿Dónde se puede comprar la guía que anuncia *Driv3r* en el libro de instrucciones del juego?
2.- ¿Se podrá conectar la **PSP** a la **PS2** y a Internet?
3.- ¿Cuál creéis que va a ser mejor juego, *Midnight Club 3* o el nuevo *NFS Underground 2*?
4.- ¿Me podriais ordenar estos juegos de mejor a peor? *Driv3r, Medal Of Honor: Rising Sun, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, NBA Street Vol. 2.*
Carlos Díaz, vía e-mail.

1.- Te recomendamos que te pongas en contacto con el departamento de atención al cliente o soporte técnico de Atari, seguramente ellos podrán ayudarte. Este es el teléfono de Atari: 913294235; y esta es la dirección e-mail de su soporte técnico: es.info@atari.com.
2.- Por ahora, se ha confirmado que PSP podrá conectarse a PlayStation 2 para intercambiar todo tipo de datos, así que no es de extrañar que algún juego para la portátil de Sony aproveche las posibilidades On-line de PS2.
3.- Teniendo en cuenta la evolución de *Midnight Club 2* con respecto a su antecesor y que dicho título representa el comienzo del género en PS2, nosotros apostamos por *MC3: Dub Edition*. Eso sí, estamos seguros de que EA sorprenderá a los amantes de la conducción con su nuevo planteamiento, mucho más abierto, y con el impresionante motor gráfico creado para *NFS Underground 2*.
4.- *Driv3r, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Medal Of Honor* y *NBA Street Vol. 2*.

Driv3r Vs. GTA San Andreas

Hola!!! En primer lugar, felicidades por la revista. Aquí tenéis unas preguntas:
1.- Me gusta la libertad de poder hacer lo que quiera (tipo *GTA*), qué me recomendáis: ¿*Driv3r* o *GTA San Andreas* (no me importa esperar)?
2.- ¿Merece la pena *FFX-2*? Me gustan los juegos de rol, ¿hay algún otro mejor?
3.- ¿Qué diferencia hay entre *Splinter Cell* y *Metal Gear*?
Gabi Martínez, vía e-mail.

1.- Si realmente no te importa en absoluto esperar, no lo dudes y espera a *San Andreas*.
2.- Si te gusta el Rol, *FFX-2* es tan recomendable como su «primera entrega» para PlayStation 2. Aunque técnicamente no sean mejores que la saga *FFX* en PS2, es muy posible que te gusten las dos entregas de *.Hack* aparecidas.
3.- Muchísima. Aunque podrían encasillarse en el mismo género, el título de Konami es el «creador» del género y ofrece más acción que la saga desarrollada por la compañía de UbiSoft. *Splinter Cell* es bastante más «tranquilo», más estratégico y más realista.

Enviad vuestras consultas a:
PlayStation 2
Revista Oficial - España
Calle O'Donnell, 12
28009 Madrid
Escribe **S.O.S.** en una esquina del sobre, o manda un e-mail a **ps2@grupozeta.es** poniendo como asunto **S.O.S.**



Videojuegos

Nuevo sistema de clasificación por edades de los videojuegos

www.pegi.info

Calificación por edades

Cada videojuego será clasificado dentro de uno de los cinco **niveles de edad disponibles**, siendo indicado con uno de los siguientes marcadores de edad en el frontal y trasera del mismo.

Indicadores de edad para mayores de:










Pictogramas informativos

Cada videojuego, excepto aquellos clasificados 3+, mostrará además uno o más pictogramas de contenidos en la parte trasera, **indicando las razones principales por las que ha sido dada la clasificación de edad**.


Violencia


Sexo o Desnudez



Miedo


Drogas



Lenguaje Soez

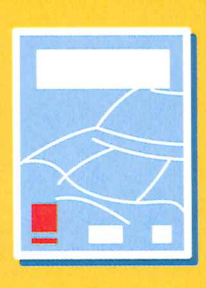
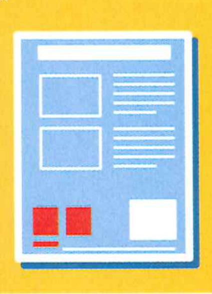

Discriminación

El descriptor de miedo será utilizado con mayor frecuencia en los 7+ para indicar que el juego puede asustar a niños pequeños



¿Dónde mirar?

En la parte inferior del frontal del videojuego, encontramos un indicador PEGI que nos muestra la edad recomendada con la que se clasifica el producto. En la trasera, además encontraremos un pictograma que nos indica las características concretas por las que se clasifica el producto dentro de una determinada edad.

Una elección de total confianza

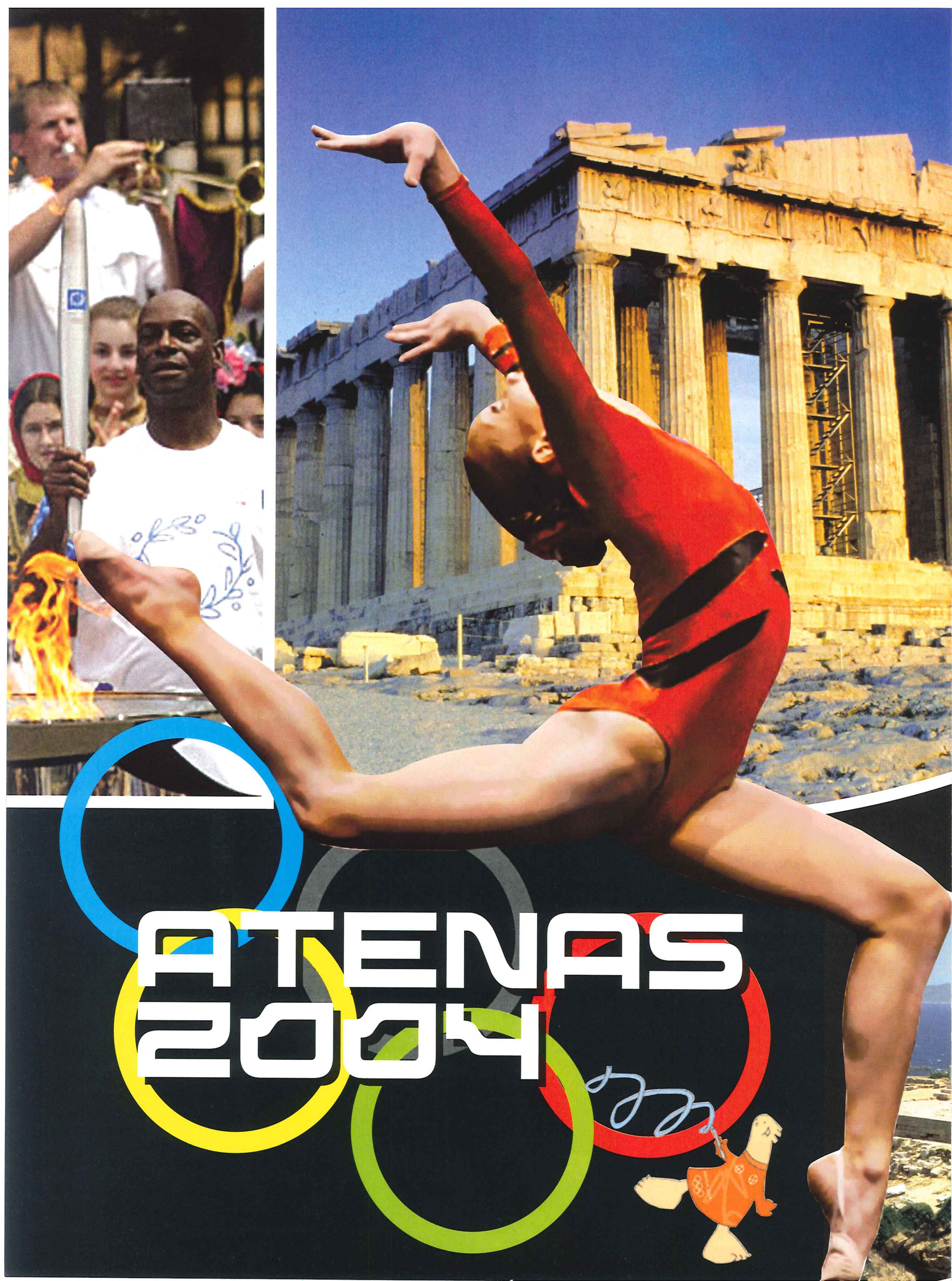






ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DISTRIBUIDORES Y EDITORES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO

www.adese.es


ATENAS
2004

POR YOLANDA GONZÁLEZ

VIAJES

Donde el protagonista eres tú

Ya conoces los escenarios de las pruebas gracias al juego de PS2, paséate ahora por la capital griega

Los relojes de sus gentes marcan una hora de adelanto respecto a España. Su moneda también es el Euro. Sus aceites de oliva tienen la misma fama mundial que los nuestros y practican como nadie la dieta mediterránea. Mueven la cabeza para decir «no» del mismo modo que nosotros la movemos para decir «sí» y al saludarse y darse dos besos, lo hacen al revés que nosotros, de derecha a izquierda. Lejos de vanalidades y de lo pintoresco que puedan parecer a un español ciertas costumbres griegas, Atenas es indescriptible. Es la ciudad del nacimiento de la idea olímpica, la ciudad de los artistas y el lugar en el que han dejado su impronta las civilizaciones que más han marcado la historia. Con motivo del lanzamiento de *Athens 2004* para tu **PS2**, te ofrecemos la posibilidad de conocer algunos de los puntos claves de la ciudad. Te advertimos, esto es sólo una opción. Sé valiente. Nuestra recomendación es que te subas en un autobús y te pasees por barrios que no aparecen en los programas más turísticos. Para quien quiere perderse, Atenas no tiene lugares prohibidos.
Como el tráfico en ocasiones es de una densidad insoportable, te proponemos un paseo a pie por la Acrópolis y sus alrededores. Los Propileos, el Templo de Atenea Niké y el Partenón son monumentos de obligada visita. La entrada, válida para todos los recintos arqueológicos del centro de Atenas, cuesta 12 Euros. Al bajar de la Acrópolis, por la colina del Aéropago detente en la calle Iraklidón y tómate algo en alguna de sus muchas cafeterías. Si eres un apasionado de la cultura clásica, déjate impreisonar por el Museo Arqueológico Nacional. Por fin verás con tus propios ojos el Poseidón y el Joven Jinete de bronce que aparecen en los libros de historia del arte. Lo mismo te ocurrirá con el oro de la tumba de Agamenón, las esculturas de mármol del periodo clásico y los

PARA QUIEN ESTÁ DECIDIDO A DEJARSE LLEVAR POR EL ENCANTO DE ESTA CIUDAD, ATENAS NO TIENE LUGARES PROHIBIDOS. VIVE TU PROPIA AVENTURA

CRECIENDO

Los Juegos Olímpicos de Atenas suponen una oportunidad única de promover la imagen moderna del país. Gracias a su organización, se han creado cerca de 65.000 puestos de trabajo y construido cerca de 12.000 Kilómetros de nuevas carreteras. Con la cita olímpica, el incremento del turismo griego está garantizado.



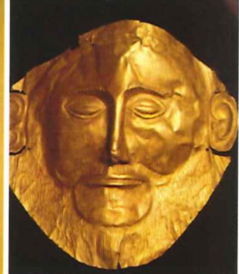






■ Los Juegos Olímpicos regresan al país donde se originaron hace casi 2.000 años y donde fueron recuperados con la primera Olimpiada en 1896







MUCHO QUE VER

Dentro del edificio que albergó al primer Parlamento de Grecia, el Museo Histórico Nacional, cubre con sus valiosas colecciones las distintas etapas de la historia de la nación, incluida la larga etapa de ocupación otomana. En sus salas también hay hueco para otras colecciones que guardan relación con la artesanía y el folklore. Del Museo de Arte Cicládico podemos destacar la asombrosa colección de estatuillas de mármol de hace más de 3.000 años. En la segunda planta hay cerámica de distintos periodos griegos y en la tercera puedes ser testigo de exposiciones temporales.

frescos de Santorini. Dando un salto importante en la máquina del tiempo y partiendo esta nueva ruta desde el Parlamento griego, encontraremos varios edificios neoclásicos. Nos referimos al Museo Numismático, a la Catedral Católica, el centro de oftalmología, la Academia, la Biblioteca y la Universidad. Como punto final de esta ruta puedes dirigirte hacia la plaza en la que termina la calle Aristidou, donde podrás contemplar la Ágii Theódori, una pequeña iglesia bizantina del siglo XI.

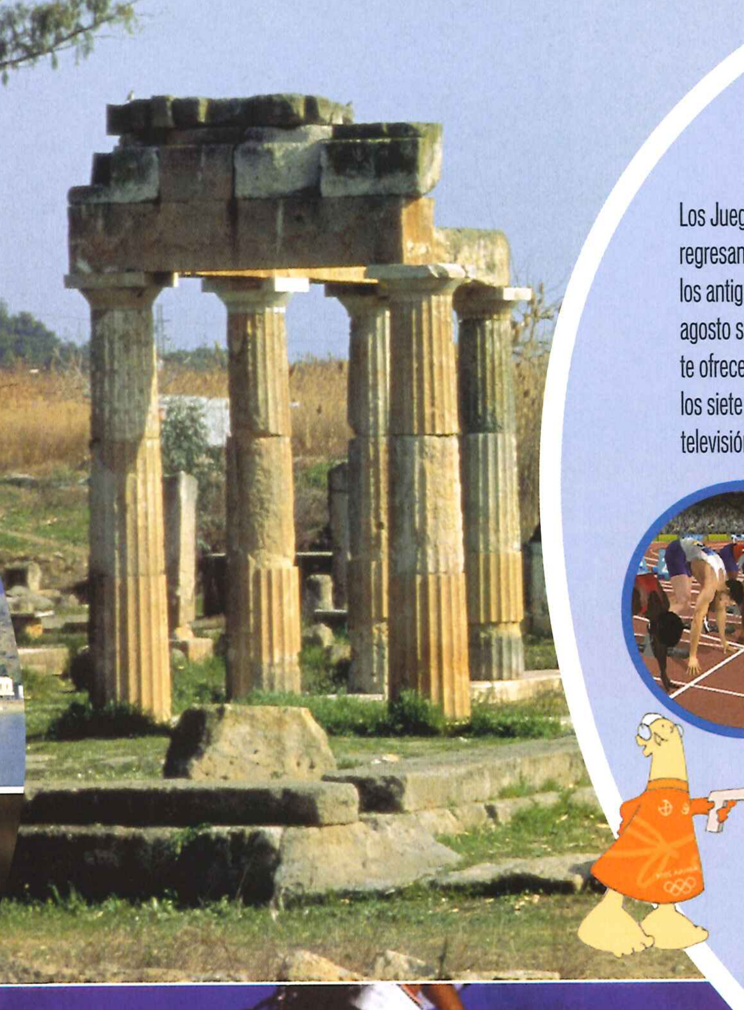
Llega la hora de la comida y la boca se te hace agua recordando las bondades de la comida griega sobre las que te han hablado. Y menos mal, porque para los nostálgicos apenas hay restaurantes de comida española. Acompaña una Mousaká (pastel tradicional al horno elaborado con capas de berenjenas, patatas, carne picada y bechamel) con un buen vino de la tierra. Y de postre... Un cremoso yogur. Muy poca gente va a Atenas pensando en las playas. Distan



MASCOTAS

Athiná y Fivos son la imagen de los Juegos. Sobre éstas líneas, la mascota de los juegos paralímpicos que se celebrarán en septiembre.

calendario de pruebas ATENAS 2004



Los Juegos Olímpicos de 2004 regresan a Grecia, lugar de origen de los antiguos Juegos. Del 13 al 29 de agosto se celebrará en Atenas la XXVIII Olimpiada. Si quieres saltar de la pantalla a la realidad, te ofrecemos las citas deportivas que no puedes perderte. Hemos seleccionado las finales de los siete deportes olímpicos de los que puedes disfrutar en el juego para PS2. Delante de la televisión, o en Atenas, si tienes la suerte de viajar, disfruta de la mano de los ases del deporte.

ATLETISMO

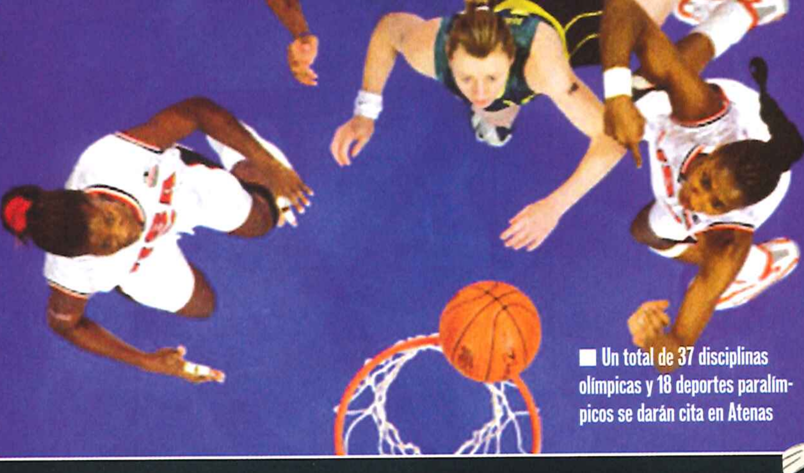


MASCULINO	FEMENINO
22/8/04 - 100m lisos	21/8/04 - 100m lisos
27/8/04 - 110m vallas	22/8/04 - Maratón
28/8/04 - 800m	23/8/04 - 5.000m
28/8/04 - 5.000m	23/8/04 - 800m
28/8/04 - Maratón	27/8/04 - Salto longitud

TIRO AL PLATO



MASCULINO	FEMENINO
14/8/04 - Rifle aire	15/8/04 - Rifle aire
15/8/04 - Trap	16/8/04 - Trap
17/8/04 - Doble Trap	18/8/04 - Doble Trap
22/8/04 - Skeet	19/8/04 - Skeet



■ Un total de 37 disciplinas olímpicas y 18 deportes paralímpicos se darán cita en Atenas

NATACIÓN

MASCULINO	FEMENINO
14/8/04 - 400m libre	15/8/04 - 400m libre
16/8/04 - 200m libre	17/8/04 - 200m libre
17/8/04 - 100m libre	19/8/04 - 100m libre
20/8/04 - 50m libre	21/8/04 - 50m libre

GIMNASIA



MASCULINO	FEMENINO
22/8/04 - Suelo	17/8/04 - Equipos
22/8/04 - Anillas	22/8/04 - Barras
23/8/04 - Paralelas	23/8/04 - Suelo
23/8/04 - Barras	23/8/04 - Paralelas

EQUITACIÓN

17/8/04 - Cross eq.	25/8/04 - Doma
20/8/04 - G. Prix eq.	25/8/04 - G. Prix Ind.
24/8/04 - Salt.equipo	27/8/04- Salto indiv.

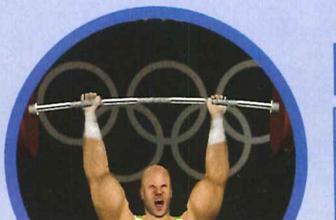
de ser las mejores de Grecia pero pueden incluirse entre la mejores del mundo a nivel de playa de capital. Si tienes tiempo, date un baño en la playa de Voula.

Mientras los atletas duermen para dar lo máximo de sí mismos al día siguiente, tú puedes pasearte por los mejores locales de copas. En verano, la larga avenida *Possidonos* ofrece numerosos locales en los que suenan las músicas más pegadizas. Tras el hotel Hilton, pásate por las calles *Ventiri* y *Hadzigianni*. Poco tienen que envidiar a las zonas de bares de las principales capitales europeas. Estando en la época en la que estamos, qué mejor que comprar peluches y camisetas con las mascotas de los juegos olímpicos. Si con esto no te basta, las calles *Stadiou, Panepistimiou, Mitropeleos, Ermoú* y sus perpendiculares están llenas de tiendas de ropa, zapatos, cosmética y telas. Para artículos típicos griegos, visita *Plaka*. Más información en www.grecotour.com y en www.atenas2004.com

TIRO CON ARCO

MASCULINO	FEMENINO
19/8/04 - Semif. ind.	18/8/04 - Semi. indiv.
20/8/04 - Individual	18/8/04 - Individual
21/8/04 - Equipos	20/8/04 - Equipos

HALTEROFILIA



MASCULINO	FEMENINO
15/8/04 - 58 kg	14/8/04 - 48 kg
18/8/04 - 69 kg	18/8/04 - 63 kg
25/8/04 - +105 kg	19/8/04 - 69 kg

Escuelas de Escalada en España

Por toda la geografía española encontrarás áreas para practicar senderismo y montañismo, dos modalidades que no requieren excesiva preparación. Pero si lo que te gusta es el riesgo, la escalada es tu deporte. Eso sí, esta disciplina requiere un equipamiento más especial y una formación rigurosa. A continuación os ofrecemos algunas de las escuelas y rocódromos donde se imparten clases:

ESCUELAS DE ESCALADA
- Ermita Virgen de la Nueva (San Martín de Valdeiglesias, Madrid): granito, altura aproximada 18-40 metros.
-Margalef de Montsant (Tarragona): conglomerado, altura 15-35 metros.
- Picos de Europa Vegahuerta y Torre Santa (Soto de Sajambre): caliza, altura 350-630 metros.
- Velez de Benaudalla (Granada): caliza, altura aproximada 15-20 metros.
- Can Padró (St. Vicenç de Castellet, Barcelona): terreno de caliza, altura aproximada 8-10 metros.
- Huerta del Marquesado (Las Fuentecillas, Cuenca): caliza, altura 14-22 metros.
- Alto de Don Pedro (Alicante): caliza, altura 20-25 metros
- Arico (Santa Cruz de Tenerife): volcánica, altura 20-25 metros.

ROCÓDROMOS
- Madrid: Club de Montaña Las Cabreras con plafón de 250x400 cm., línea de agarres artificiales de 8 m. de altura.
- Huelva: Ciudad Deportiva con boulder de 8 m. con techo y placa vertical de 12 m.
- Terrassa: Centre Muntanyenc San Llorenç con 20 rutas entre desplomes, techos y verticales. En el desplome central, paneles con un sinfín de presas.

TREKK

EQUIPAJE

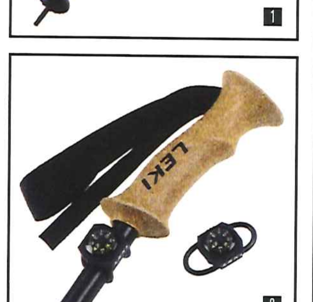
LA COMODIDAD A CUESTAS

Evita llenar la mochila de cosas prescindibles y optimiza el espacio. Asimismo, opta por mochilas de materiales ligeros y con suficientes compartimentos para que el saco, la botella de agua y demás equipación esté colocado de manera estratégica:

1. Saco de dormir para trekking y travesías alpinas. Es de fibra thermolite ideal para cualquier época del año. De Vaude
2. Riñonera para transportar una botella de agua, de Hugo Boss.
3. Mochila de montañismo con un diseño resistente a cargas pesadas de Mammut.
4. Portamóvil de Adidas.
5. Mochila ideal para escalada con suficientes compartimentos para guardar cuerdas, arneses, casco y calzado.



1





2

BASTONES

Para hacer senderismo y montañismo es aconsejable llevar un par de bastones de calidad y una brújula.
1. Bastones Komperdell con empuñadura ergonómica y correa estándar.
2. Brújula Leki para llevar en un bastón.



K2004 Maintime 1



K2004 Maintime Team 2



K2004 Maintime Team 3

PROTECCIÓN

1. Casco de escalada, ligero (295 gr), con gran campo de visión. Lucky Alpha.
2. Gafas de sol para alta montaña con protectores laterales extraíbles. Julbo
3. Gafas ultraligeras, se venden con 3 lentes diferentes de Briko Enduro.

CALZADO

1.- Chanclas de aventura de Adidas para hacer senderismo y actividades de agua, con una mayor sujeción y ajuste en la parte posterior del pie. 2.- Bota de montañismo de Bestard con cruzado de cordones y suela ergonómica. 3.- Zapatilla para senderismo y montañismo de Bestard con cordones cruzados y suela dentada para un mayor agarre. 4.- Zapatilla de pie de gato para escalada polivalente de Mad Rock, con tres cierres de velcro y media suela de EVA en la parte trasera para favorecer la amortiguación y el confort en todo tipo de terrenos. 5.- Clásica zapatilla ligera de senderismo de Nike con tejidos antihumedad y con corte de suela aserrada. 6.- Sandalias con puntera cerrada y buena ventilación lateral, perfectamente válidas para todo tipo de actividades. Presenta una excelente tracción para caminar sobre cualquie tipo de terreno, de Salomon.



1



2



3



4



5



6

POR ANA MÁRQUEZ

MODA

Tendencias de última generación



Senderismo, montañismo o escalada... Este verano ponte en contacto con la naturaleza. PS2 RO Te lleva al filo de lo imposible

EQUIPACIÓN

Desde senderos de media o alta montaña de exigentes y peligrosos tramos a áreas de caminos sin desniveles ni caídas. Si decides dedicar tus vacaciones a descubrir parajes inolvidables donde el rendimiento físico es imprescindible para llegar a lo alto de la cima, ten en cuenta que el material de las prendas que lleves ha de ser efectivo para las altas temperaturas. Ya sea de peregrino en el Camino de Santiago, como de montañista en los Picos de Europa o de escalador en Velez de Benaudalla (Tarragona) en tu mochila no debe faltar una camiseta de tirantes o de manga corta y un pantalón corto o 3/4. Nuestras propuestas para practicar este deporte de riesgo son:

PANTALONES

1. De corte pirata con un look muy formal en gris claro para él, ideal para hacer senderismo ligero. De Mammut .
2. Para ella, Mammut aguarda en su catálogo un curioso pantalón convertible, que permite plegar la parte de abajo y sujetarla en la parte superior.
3. En poliamida, muy ligero y de secado rápido, pantalón corto ideal para cualquier actividad. De Grifone.
4. De corte 3/4, permite gran libertad de movimiento. De Diamir.

CAMISETAS

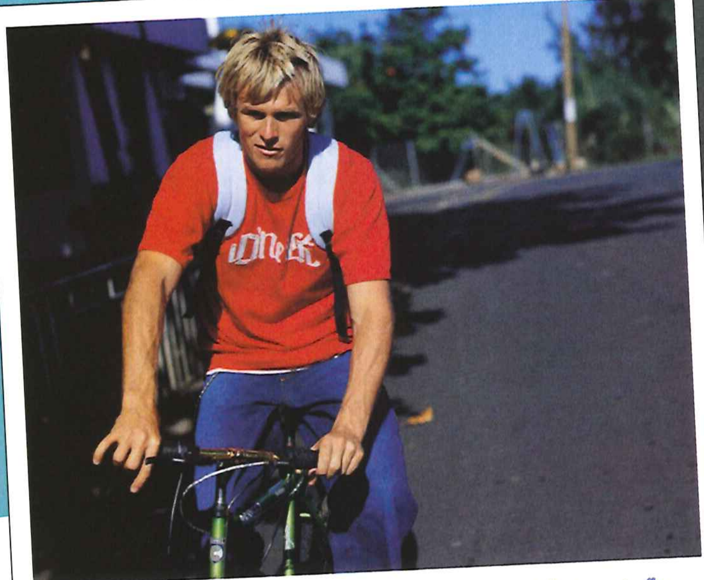
5. Ideal para la escalada, con sujetador integrado, de Prana.

6 y 7. Ambas de Berghaus con tratamiento Helth Guard que repele los insectos y es antibacteriano.





Pantalones vaqueros, camisetas de tirantes y, por si bajan las temperaturas al atardecer, una chaqueta. Son las prendas básicas que debes incluir en tu maleta. Tommy Hilfiger

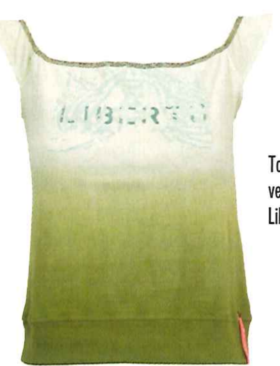


Si decides recorrer la ciudad en bicicleta, las prendas deben ser holgadas, más flexibles y ligeras. Opta por pantalones piratas o bien por debajo de la rodilla, y camisetas de manga corta o 3/4 para evitar que el sol queme la piel. O'Neill

VANGUARDIA EN TU MIRADA

Con un diseño vanguardista y una amplia gama de colores, las gafas de Killer Loop llevan cristales de máxima protección solar idóneas para largas exposiciones de luz.

Roma, París, las ciudades imperiales, Nueva York... Si este año has decidido conocer en tus vacaciones la ciudad de tus sueños, no olvides llevar en tu maleta...



Top sin mangas en verde y blanco de Liberto para ella



Camiseta tricolor para él de Liberto

1

2



SOBRE EL ASFALTO

1. Sandalia plana muy ergonómica en rosa y negro de Nike para ella.
2. Zapatilla de cordones muy ligera de Benetton.

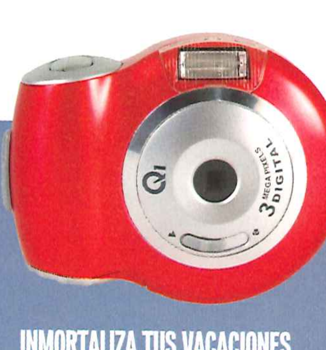


Pantalón denim campana de Diesel para ella

LA CALLE ES TUYA

Muchas horas al sol, muchas horas caminando... Opta por prendas cómodas como pantalones y camisetas ligeras e informales.

Pantalón pirata en color gris para él de Quiksilver



INMORTALIZA TUS VACACIONES

En dos colores, rojo o plata, Fujifilm se acerca a las últimas tendencias de la moda presentando la Digital Q1 3M. Una cámara de fotos con un diseño muy vanguardista que ofrece las mejores funciones fotográficas.



BOLSOS

Un mapa, el móvil, la cámara de fotos... En fin, el bolso debe ser lo suficientemente amplio para que quepa todo.
1. Multicolor con estampado en flores de Coccinelle para ella.
2. En tela vaquera de color beige de Hugo Boss para él.

NO PIERDAS EL TIEMPO

Con esferas de distintos colores y diferentes formas, Fossil presenta una amplia colección de relojes con pulsera de cuero.

Manda divertidos mensajes a tus amigos con el mezclador de vídeo que encontrarás en la web de Levi's: www.eu.levi.com Es muy sencillo de hacer y encima es más original que un SMS, pues te permite crear mensajes utlizando a dos de los actores que aparecen en los anuncios de televisión de Levi's 501 con Anti-Form.

A TU CINTURA

Puede que patear toda una ciudad te haga perder unos kilillos... Así que, no olvides en tu maleta un cinturón. De cuero en verde pistacho de Hugo Boss para él (1) y de tela con cadena de Levi's para ella (2).

LA VUELTA CICLISTA

Visitar una ciudad en pleno mes de agosto es muy agotador, pero si te haces con una buena bici, el cansancio y el calor puede ser menor. Y más si optas por uno de estos dos modelos creados especialmente para hacer trekking de ciudad.

1. Bicleta de BH
2. Bicicleta de K2B

PROTEGE TU PIEL

Las largas exposiciones de sol deambulando por las calles de una ciudad, pueden dañar tu piel.
La crema Golden Beauty de Helena Rubinstein además de hidratar tu piel, te protege de los rayos solares.

POR B.S.

LOS MEJORES TRAILERS DE LA RED

Exorcismos, Heavy Metal y la época dorada de Hollywood...

EXORCIST THE BEGINNING

Tras el despido de Schrader, Renny Harlin tomó los mandos de la precuela de *El Exorcista* para añadir casquería y sustos.

http://www.exorcistthebeginning.com



THE AVIATOR

Scorsese dirige este prometedor *biopic* sobre el magnate del cine y la aviación Howard Hughes,al que da vida DiCaprio.

http://www.miramax.com/aviator/index.html



SOME KIND OF MONSTER

Los míticos *Metallica* son diseccionados en este documental, para el que se rodaron más de 1.200 horas de película.

http://www.somekingofmonster.com



CONSTANTINE

Hellblazer, el popular cómic de la DC, inspira una película protagonizada por Keanu Reeves y Rachel Weisz.

http://constatinemovie.warnerbros.com



POR BRUNO SOL

SHREK 2

El ogro verde vuelve a arrasar las taquillas de todo el mundo

Dreamworks confiaba en repetir el éxito de *Shrek*, pero no habían imaginado pulverizar récords de taquilla, con tal éxito de crítica que fácilmente podrían haberse llevado la Palma de Oro de Cannes de haber presentado ***Shrek 2*** a concurso, en lugar de la sección no oficial. ¿La fórmula del éxito? Multiplicar por diez las virtudes de su predecesor (más humor, más referencias a películas clásicas) e incorporar al trío de estrellas (Shrek, Fiona y Asno) un nuevo personaje, el Gato con Botas (Antonio Banderas).

T. ORIGINAL: SHREK 2
DIRECTOR: A. ADAMSON, K. ASBURY, C. VERNON
GUIÓN: A. ADAMSON, J. STILLMAN, J.D. STEM, D.V. WEISS
REPARTO: MIKE MYERS, EDDIE MURPHY, CAMERON DIAZ, ANTONIO BANDERAS, CRUZ Y RAZA (V. ESPAÑOLA)
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: DREAMWORKS PICTURES



■ **Unas esposas de catálogo provocan las sospechas de una Nicole Kidman que vuelve a salir airosa esta vez en el género de la comedia**

POR ISABEL GARRIDO



LAS MUJERES PERFECTAS

Frank Oz se pasa al «remake» actualizando contenidos

Nicole Kidman repite de morena, como ya hiciera en *Las Horas*, perdiendo glamour hollywoodiense y adoptando un físico más insípido para meterse en la piel de una mujer hecha a sí misma, que se ve sorprendida por el revés de un imprevisto despido frustrando una impresionante carrera profesional. Junto con su familia, se traslada a una localidad en la que sus vecinas son todas unas amas de casa perfectas a las que ella no debería tener nada que envidiar... A pesar de que el tráiler publicitario revienta ya parte del argumento y el suspense del filme, Frank Oz revisa con maestría la película que se rodara en 1975 bajo las órdenes de Bryan Forbes basándose en la novela de Ira Levin. El guionista Paul Rudnick, responsable también de *In & Out*, añade valores contemporáneos a una historia surgida a mitad del siglo pasado.

TÍTULO ORIGINAL: THE STEPFORD WIVES
DIRECTOR: FRANK OZ
GUIÓN: PAUL RUDNICK
REPARTO: NICOLE KIDMAN, MATTHEW BRODERICK, BETTE MIDLER, CHRISTOPHER WALKEN, ROGER BART, FAITH HILL, GLENN CLOSE, DAVID MARSHALL GRANT, JON LOVITZ, LORRI BAGLEY
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: UIP

SPIDER-MAN 2

Tras una gran película siempre hay un gran equipo

Aún es pronto para saber si ***Spider-Man 2*** se coronará rey de la taquilla veraniega, pero lo que sí empieza a ser patente es la calidad que atesora la nueva película de Sam Raimi, al menos a raíz de las enstusiastas críticas que ha recibido en EE.UU. Allí dicen que es la mejor película de superhéroes desde el *Superman* de R. Donner. No en vano, la trama de ***Spider-Man 2*** está firmada por un ganador de Oscar (*Sargent*), un premio Pulitzer (*Chabon*) y los dos creadores de la sensacion televisiva *Smallville* (Millar y Gough). ***Spider-Man 2*** cuenta además con la ventaja añadida de no tener que narrar el origen del personaje, lo que ha permitido a Raimi dedicar todo el metraje a la acción, a los problemas de Peter Parker para combinar su vida privada con su trabajo como superhéroe. Los problemas de espalda sufridos durante el rodaje de *Seabiscuit* por poco dejan en la cuneta a Tobey Maguire (en beneficio del emergente Jake «Donnie Darko» Gyllenhall), pero finalmente ha podido repetir en el rol de Spidey, acompañado una vez más de Kirsten Dunst (Mary Jane) y James Franco (Harry Osborn). Frente a él, Alfred Molina, dando vida al Doctor Octopus, otro de los enemigos clásicos del trepamuros. Por cierto, en la película también aparece Curt Connors, alias El Lagarto... ¿Quizá, Sam Raimi nos está preparando ya para la tercera entrega?

TÍTULO ORIGINAL: SPIDERMAN 2
DIRECTOR: SAM RAIMI
GUIÓN: A. GOUGH, M. MILLAR, M. CHABON, ALVIN SARGENT.
REPARTO: TOBEY MAGUIRE, KIRSTEN DUNST, ALFRED MOLINA, JAMES FRANCO.
GÉNERO: ACCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA PICTURES

DEL CÓMIC A LA PELÍCULA

Abrumado por los problemas, Parker decide poner fin a su carrera como superhéroe. Así nos lo mostraron Stan Lee y John Romita en las páginas del *Amazing Spider-Man #50* (de 1967) y así puede verse en la película de Sam Raimi. La influencia del cómic original en el filme es más que evidente.

■ Parker comprobará que no es fácil compatibilizar la vida de estudiante con el trabajo de superhéroe

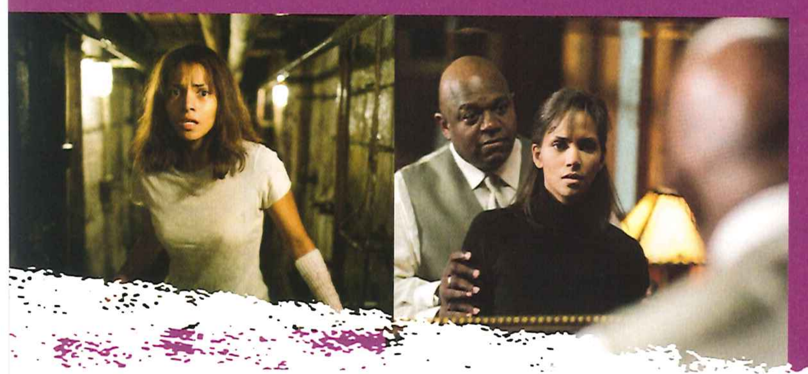
POR B.S. **EL SITE DEL MES** http://www.avp-movie.com

Alien Vs Predator

Las dos criaturas de la Fox por fin se enfrentarán en la gran pantalla

Aquella memorable secuencia de *Depredador 2*, en la que se veía una calavera Alien en la sala de trofeos de los *Predators*, dio el pistoletazo de salida a una rentable franquicia: ***Alien Vs Predator***. Durante más de una década, ambas razas se han enfrentado en los cómics, en los videojuegos y por fin lo harán en los cines por cortesía de Paul W.S. Anderson (*Mortal Kombat, Resident Evil*). En esta web podréis ver el tráiler, descargaros fondos y alucinar con diversos *Making Of*.





¿HABRÁ EDICIÓN ESPECIAL?

Es la pregunta lógica que surge cuando se tantean los contenidos adicionales que ofrece este DVD. Unos ramplones comentarios del director de fotografía y del director de la película, vídeo musical y los tráilers publicitarios que ya vimos en la pequeña pantalla cuando se estrenó este filme en España allá por febrero de este año. Sin duda, los efectos especiales de «ultratumba» y el perfil psicológico de los personajes que tanto gusta a los intérpretes está pidiendo algo más jugoso.

■ Robert Downey Jr. aquel genial «Chaplin», va reconciliándose poco a poco con el mundo del cine





■ Cuando Halle Berry estuvo en Madrid de promoción los periodistas no paraban de preguntarle por Penélope Cruz. Hollywood da mucho glamour

por Isabel Garrido

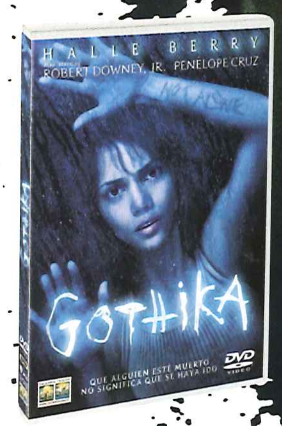
GOTHIKA

Miedo femenino con guapas «afeadas» para la ocasión

Todos alaban el excelente trabajo de caracterización de Penélope Cruz en la película italiana *No Te Muevas* e incluso lo comparan al de Theron en *Monstruo*, aunque para ser justos hay que decir que a nuestra Pe le falta el esfuerzo de engordar y aparecer aún más cambiada, pero ya sabemos todos que siempre hay un límite y el mundo del cine está lleno de falsos «actores-sacrificio». En todo caso en ***Gothika*** hace un primer ensayo de fea ojerosa a la sombra de la oscarizada Halle Berry en 2002. Como compañeras de locura, discurren por una historia que ha sido diseñada por el genial Sebastián Gutiérrez.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 2/5
Escasos, francamente escasos: vídeo musical, tráilers y comentarios del director y director de fotografía. Se echan de menos *Making Of*, galería de fotos, entrevistas, etc.

VALORACIÓN: 4/5
Al guionista, Sebastián Gutiérrez, sin duda se le recuerda por el magistral *Beso De Judas*. ***Gothika*** es más previsible y eso que el título del *Beso De Judas* daba más pistas. En todo caso, esta última historia sale airosa de un género tan explotado en los últimos años que empieza a desgastarse.



DIRECTOR:
MATHIEU KASSOVITZ
REPARTO: HALLE BERRY, ROBERT DOWNEY JR., CHARLES S. DUTTON, JOHN CARROLL LYNCH, BERNARD HILL, PENÉLOPE CRUZ.
GÉNERO: THRILLER
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR:
COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO 5.1, INGLÉS 5.1.
SUBTÍTULOS:
CASTELLANO, INGLÉS, HOLANDÉS Y PORTUGUÉS

P.V.P.: 21,95

DVD VÍDEO

El mejor cine para disfrutar en casa

Halle Berry deja que la caracterización de su personaje emborrone su belleza de chica Bond



Muchos indios y pocos vaqueros en esta inquietante cinta de original argumento y no menos peculiares personajes

SUSTOS

Algunos de los efectos que ilustran las posibles visiones de Miranda (Halle Berry), una de las columnas que sustenta el argumento, recuerdan a películas como *La Escalera De Jacob* o la más reciente *El Último Escalón*. Los mejores golpes de efecto de ***Gothika*** surgen del clásico susto que pilla de improviso a los espectadores más confiados.

por Isabel Garrido

DESAPARICIONES

Un retrato poco conocido del tópico Oeste norteamericano



DIRECTOR: RON HOWARD
REPARTO: CATE BLANCHETT, TOMMY LEE JONES, EVAN RACHEL WOOD, JENNA BOYD, ERIC SHWEIG, AARON ECKHART, VAL KILMER
GÉNERO: SUSPENSE/HISTÓRICO
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME ENT.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS (TODOS 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, HOLANDÉS

P.V.P.: 21 €

La australiana Cate Blanchett vuelve a demostrar que puede enfrentarse a cualquier cosa que le pongan por delante en esta historia situada en el salvaje Oeste (lo de salvaje queda demostrado en la película) del siglo XIX. Blanchett interpreta a Maggie, una curandera cuyos remedios, bastantes científicos para la época, nos recuerdan a la televisiva doctora Queen aunque en este caso la figura de Maggie se aleja mucho de la cursilería de aquella serie tan «de ficción».

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5

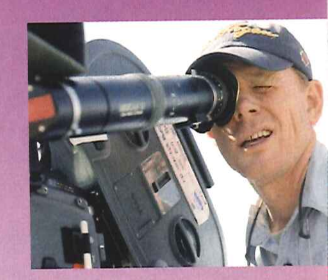
Una adaptación de calidad con final alternativo, metraje eliminado, tomas falsas, cortometrajes, galería de fotos e interesantes documentales sobre el intenso trabajo del oscarizado Ron Howard hasta conseguir lo que quería con esta producción.

VALORACIÓN: 5/5

A los que no les guste el *Western* decirles que esto no tiene nada que ver con dicho género. A los que les guste el *Western* decirles que les va a encantar. La historia universal de sentimientos entre un padre (Tommy Lee Jones) incomprendido por su hija (C. Blanchett) alcanza a todos los públicos exigentes.

EXTRAS

Una Mente Maravillosa llegó al DVD con un montón de contenidos adicionales y esta nueva película de Ron Howard, aunque en una edición más modesta, nos sorprende entre otras cosas con tomas falsas que provocan la risa pero que suponen el encarecimiento del presupuesto.







por Bruno Sol

KATSUHIRO OTOMO MEMORIES

El autor de Akira te invita a una sesión continua del mejor anime

DIRECTOR: KOUJI MORIMOTO, TENSAI OKAMURA. KATSUHIRO OTOMO
GÉNERO: ANIMACIÓN
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME ENT
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO SURROUND, ALEMÁN Y JAPONÉS EN 5.1.
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, PORTUGUÉS, ALEMÁN
P.V.P.: 14.99€

Para aquellos que no puedan esperar a ver *Steamboy*, la última creación del maestro Otomo que al fin llegará a los cines tras años de gestación, **Columbia TriStar** estrena en formato DVD esta producción del año 95. ***Memories*** agrupa tres historias, firmadas por tres directores distintos. *Rosa Magnética*, la mejor de las tres, es un cuento de fantasmas ambientada en el espacio. *Bomba Fétida* narra con humor negro la historia de un químico convertido en una arma biológica andante (todo el que percibe el olor que desprende, muere). *Carne de Cañón* es la única de las tres dirigida por Katsuhiro Otomo, y curiosamente es la más floja. Su sorprendente estética, alejada de los cánones de la animación japonesa, no consigue levantar su lenta y aburrida trama.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 2/5
Making Of (30'). Tráilers de *Steamboy*, *Metrópolis*, *Starship Troopers Chronicles*.

VALORACIÓN: 3/5
Las dos primeras historias compensan con creces el descalabro del episodio de Otomo. No es *Robot Carnival*, pero gustará a los *fans* del *anime*.



■ Para poder casarse con Betty, el amor de su vida, Boris tendrá que enterrarla viva...

por B. S.

FUNERARIAS S.A.

Amor y risas entre ataúdes y mesas de embalsamamiento

DIRECTOR: NICK HURRAN
INTÉRPRETES: BRENDA BLETHYN, ALFRED MOLINA, CHRISTOPHER WALKEN, LEE EVANS, NAOMI WATTS
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME ENT.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO 5.1, INGLÉS SURROUND.
SUBTÍTULOS: CASTELLANO E INGLÉS

P.V.P.: 14.99 €

A pesar de su modesto presupuesto, Nick Hurran logró reunir un reparto impresionante (Brenda Brethyn, Alfred Molina, Christopher Walken y Naomi Watts) para dar vida a una comedia negra en la más pura tradición inglesa. Boris y Betty están enamorados, pero ella jamás obtendrá el divorcio de su marido. Su única salida, fingir la muerte de ella. Algo a priori fácil, ya que Boris es el enterrador del pueblo.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5
Entrevistas, filmografías, ficha técnica, galería de imágenes, tráilers. Contenidos DVD-ROM.

VALORACIÓN: 3/5
El entusiasmo y la comicidad de sus intérpretes (en especial Walken y Watts) son lo mejor de ***Funerarias S.A.*** Una comedia amable con algunos momentos brillantes, como el funeral de Betty... A ataúd abierto.

NOTICIAS

por Bruno Sol



Si sois fans de The Matrix, ya podéis empezar a ahorrar para un pack muy especial...

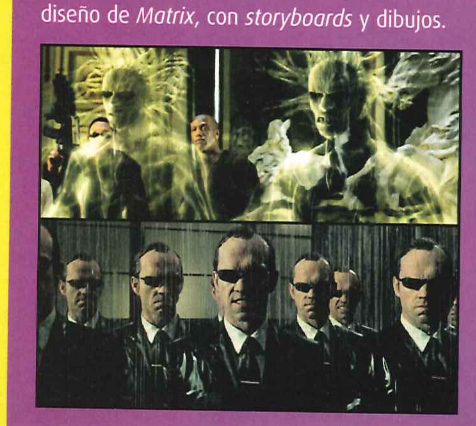


■ La edición definitiva en DVD para los mitómanos del universo The Matrix

¡ULTIMA HORA!

MATRIX: ULTIMATE COLLECTION

Aún no tiene fecha de salida (se rumorea el 6 de diciembre en todo el mundo), pero lo que sí conocemos ya es el contenido de los 10 DVD que compondrán la edición definitva de la trilogía *The Matrix*. DVD#01: *The Matrix* (la primera película, con un nuevo máster digital supervisado por los «Wachowskis»), comentarios de audio de Keanu Reeves, Carrie Anne Moss, Laurence Fishburne, Bill Pope y otros componentes del equipo. DVD#02: *Matrix Reloaded* Versión Extentida (con 55 minutos extras provenientes del videojuego *Enter The Matrix*), comentarios de audio. DVD#03: El documental *Matrix Revisited* (180'), comentarios de audio. DVD#04: El documental *Matrix Reloaded Revisited* (180'). DVD#05: *Matrix Revolutions* (el montaje original). DVD#06: el documental *Matrix Revolutions Revisited* (180'). DVD#07: *The Animatrix*. DVD#08: The Roots Of The Matrix (3 horas de *featurettes*). DVD#09: El documental *The Burley Man Chronicles* (75'). DVD#10: *The Zion Archive* (un viaje por el diseño de *Matrix*, con *storyboards* y dibujos.

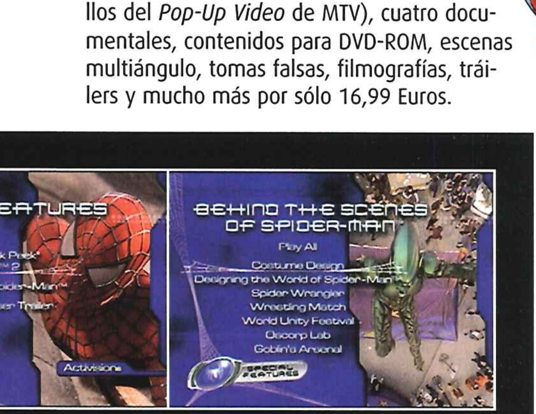


por Bruno Sol

PARA SUBIRSE POR LAS PAREDES

Dos nuevos lanzamientos DVD acompañarán al estreno de Spider-Man 2

Para aprovechar el indudable tirón comercial de *Spider-Man 2*, **Columbia TriStar Home Ent.** acaba de poner en las tiendas dos nuevos lanzamientos en DVD que volverán locos a los *fans* del trepamuros de **Marvel**. Para empezar, ha reeditado el primer *Spider-Man* de Sam Raimi, añadiéndole un tercer DVD, en el que encontrarás 5 minutos de escenas inéditas de *Spider-Man 2* y 7 nuevos documentales acerca de la producción de ***Spider-Man*** (la primera parte): diseño de vestuario, La creación de *Spider-Man*, Spider-Vaquero, Combate de lucha libre, Festival de la Unidad Mundial, Laboratorio Oscorp y Arsenal del Duende. El precio, de lo más interesante, 17,99 Euros. Y si aún no tienes bastante sobre el Hombre Araña, no deberías perderte Las Increíbles *Aventuras De Spider-Man*, una nueva serie de animación por ordenador inspirada en el personaje creado por Stan Lee y Steve Ditko. La serie se comercializa en un *pack* doble con dos DVD que reúnen 13 episodios en total. Entre los extras, comentarios de audio de sus creadores, curiosidades en pantalla acerca de *Spider-Man* (algo así como los bocadillos del *Pop-Up Video* de MTV), cuatro documentales, contenidos para DVD-ROM, escenas multiángulo, tomas falsas, filmografías, tráilers y mucho más por sólo 16,99 Euros.



Esta nueva edición de Spider-Man incorpora un tercer DVD

Esperemos que esta nueva serie de animación mantenga el altísimo nivel de calidad de sus predecesoras



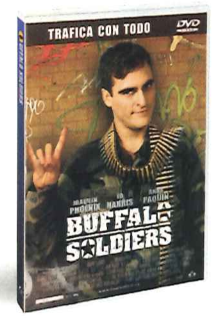
Phoenix, cabo con mucho morro, se camela a su superior, Harris

Gary Sinise, después de «Misión A Marte», vuelve a enfundarse en la ciencia ficción con esta cinta



El director de La Misión y Los Gritos Del Silencio nos cuenta cómo se gestó la Bomba Atómica

por I.G.



DIRECTOR: GREGOR JORDAN
REPARTO: JOAQUÍN PHOENIX, ED HARRIS, SCOTT GLENN, ANNA PAQUIN, MICHAEL PEÑA, DEAN STOCKWELL
GÉNERO: ACCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: LAUREN VIDEO HOGAR
TIPO DE DVD: DVD-5
IDIOMAS: ESPAÑOL E INGLÉS EN D. D. 5.1
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL, INGLÉS

P.V.P.: 24 €

BUFFALO SOLDIERS

El que fuera frío emperador romano en *Gladiador*, Cómodo (Joaquín Phoenix) interpreta aquí a un soldado yanqui de finales de la guerra fría experto en realizar chanchullos en una base de EE.UU. situada en el Berlín de las dos alemanias.

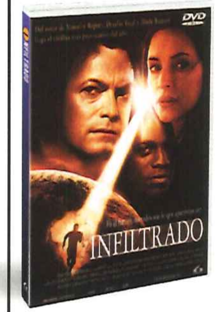
CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5

Lo mejor son las entrevistas a los protagonistas y los responsables del filme.

VALORACIÓN: 3/5

Una película entretenida que mantiene el interés sin pretensiones pero con una producción muy respetable.

por I.G.



DIRECTOR: GARY FLEDER
REPARTO: GARY SINISE, MADELEINE STOWE, VINCENT D'ONOFRIO, TONY SHALHOUB, MEKHI PHIFER, GARY DOURDAN
GÉNERO: CIENCIA FICCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: LAUREN VIDEO HOGAR
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: ESPAÑOL E INGLÉS (EN 5.1)
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL, INGLÉS

P.V.P.: 24 €

INFILTRADO

Película que exprime al máximo el cuento que Philip K. Dick escribió a principio de los 50, respetando la columna vertebral del argumento pero cambiando lo justo para alargar sin aburrir las cinco páginas de la historia del famoso escritor.

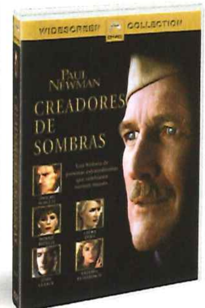
CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

En una película de ciencia ficción no podía faltar un *Making Of*. También entrevistas, biografías, etc.

VALORACIÓN: 3/5

Tanto si se ha leído como si no *El Impostor* de Dick, el final de la historia sorprende.

por B.S.



DIRECTOR: ROLAND JOFFE
REPARTO: PAUL NEWMAN, DWIGHT SCHULTZ
GÉNERO: DRAMA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, FRANCES, ITALIANO (TODOS MONO), INGLÉS 5.1
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS...

P.V.P.: 17,99 €

CREADORES DE SOMBRAS

En el desierto de Nuevo Méjico, unos científicos iban a cambiar para siempre la historia de la humanidad. El nombre del proyecto: *Manhattan*. La meta: la primera bomba atómica.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5

Otro DVD que se apunta a la moda de no incluir nada, ni siquiera tráiler.

VALORACIÓN: 2/5

Frente al siempre perfecto Paul Newman, Dwight Schultz (el Loco Murdock del Equipo A) en el papel de su vida. Ambos son lo mejor de esta larga, y en ocasiones aburrida, crónica del origen de la bomba A.



La bella Michelle Pfeiffer se ve acosada, como no podía ser menos, por demasiados hombres







Una pobre edición para una de las obras más recordadas del maestro Frank Capra

La guerra contra los «bichos» continúa en una secuela modesta, pero dotada de buenos FX

por I.G.



DIRECTOR: JONATHAN DEMME
REPARTO: MICHELLE PFEIFFER, ALEC BALDWIN, MATTHEW MODINE, PAUL LAZAR, DEAN STOCKWELL, MERCEDES RUEHL
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: 20TH CENTURY FOX
TIPO DE DVD: DVD 5
IDIOMAS: ESPAÑOL, INGLÉS, FRANCÉS Y ALEMÁN (TODOS EN D.D. SURROUND)
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL, HOLANDÉS, FRANCÉS, PORTUGUÉS, ETC.

P.V.P.: 15 €

CASADA CON TODOS

Comedia sobre la mafia del director Jonathan Demme (*El Silencio De Los Corderos, Philadelphia*) que se hacía esperar para llegar a nuestros hogares en formato digital.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5

Fox apuesta por la simple adaptación digital de una comedia de los 80 de sobra conocida.

VALORACIÓN: 3/5

Película divertida que a pesar de su falta de contenidos adicionales se ofrece a un precio bueno para el público doméstico que guste de pasar el rato.

por B.S.



DIRECTOR: FRANK CAPRA
REPARTO: GLENN FORD, BETTE DAVIS, HOPE LANGE, EDWARD EVERETT HORTON
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: 20TH CENTURY FOX HOME ENT.
TIPO DE DVD: DVD 9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN (TODOS MONO)
SUBTÍTULOS: FRANCÉS, HOLANDÉS, GRIEGO, RUMANO

P.V.P.: 14,99 €

UN GANGSTER PARA UN MILAGRO

Pese a ser tachada por muchos críticos como un trabajo menor, la última película de Frank Capra resumió a la perfección el espíritu de su obra: buenos sentimientos y personajes inolvidables.

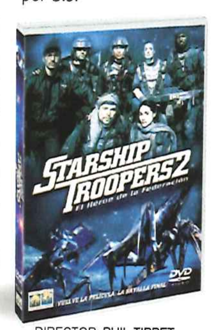
CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5

Nada. Ni siquiera un tráiler.

VALORACIÓN: 3/5

Imposible no enamorarse de la historia de la vagabunda Bette Davis, transformada en una dama durante la visita de su hija, gracias al gángster Glenn Ford. ¿Cómo es posible que no incluya subtítulos en castellano?

por B.S.



DIRECTOR: PHIL TIPPET
REPARTO: RICHARD BURGI, LAWRENCE MONOSON, COLLEN PORCH
GÉNERO: CIENCIA FICCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO (TODOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO, PORTUGUÉS

P.V.P.: 14,95 €

STARSHIP TROOPERS 2

El maestro de los efectos especiales Phil Tippet dio el salto a la dirección con esta modesta secuela del clásico de Paul Verhoeven, escrita por Ed Neumeier, el guionista de *Robocop* y *Starship Troopers*.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5

Comentarios del Dtor., guionista y productor. Documentales. Galería fotográfica. Tráilers.

VALORACIÓN: 2/5

Pura y dura serie B, pese a los esfuerzo de Tippet por incluir efectos especiales de calidad. La trama es rutinaria y encima se echa en falta el habitual humor negro de Neumeier.


SI TE SUSCRIBES AHORA TE REGALAMOS
UNA TARJETA DE MEMORIA OFICIAL O UN ADAPTADOR DE RED PARA TU PLAYSTATION 2
¡Tú eliges!
¡NUEVO!
ADAPTADOR DE RED
Para jugar On-line
TARJETA DE MEMORIA
Para que guardes tus partidas
SONY
Memory Card (8MB)
PlayStation 2
SONY
PlayStation 2
CONÉCTATE
Sí, deseo suscribirme a la Revista Oficial de PlayStation 2 - España
☐ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €
☐ Por un año (12 números) con una tarjeta de memoria oficial para tu PlayStation 2 de regalo al precio de 72 €
☐ Por un año (12 números) con un adaptador de red para tu PlayStation 2 de regalo al precio de 72 €
Precios extranjero por vía aérea: Europa: 90,09 € Resto Paises: 98,75 €
Apellidos: .... Nombre: .... Edad ....
Dirección: ....
Población: .... C. P.: ....
Provincia: .... Teléfono: ....
Forma de Pago:
☐ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
☐ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
☐ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../
☐ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Títular: ....
Fecha caducidad ..../..../ .../..../ Firma titular (imprescindible):
Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., Revista Oficial PlayStation 2 departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.
* Oferta válida hasta fin de existencias.



La Oreja de Van Gogh

LO QUE TE CONTÉ MIENTRAS TE HACÍAS LA DORMIDA

A pesar de que el disco salió a la venta hace un año, sus canciones aún se siguen escuchando en la radio como el primer día: en las mejores franjas horarias. Ha sido y seguirá siendo el número 1, pocos grupos españoles han conseguido tantos premios de la música y ni mucho menos vender 1.500.000 de unidades en todo el mundo.





POR ANA MÁRQUEZ
FOTOGRAFÍA: JAVIER CANDIAL
DISEÑO: ALFONSO VINUESA

MÚSICA

La actualidad musical al completo

ENTREVISTA

En algo menos de seis años han editado 3 discos, han ocupado los mejores puestos en las listas de ventas, han triunfado al otro lado del Atlántico y encima son los protagonistas de la edición española de *SingStar*. Sin duda, mucho éxito y una agenda muy apretada, pero LODV no podía faltar a su cita con **PlayStation 2 Revista Oficial**. Mantienen el espíritu de sus orígenes y conservan sus aficiones, por eso no dudaron acercarse a nuestra redacción.

Ya ha pasado un año desde que salió a la venta *Lo Que Te Conté...*, ¿cómo veis su trayectoria?
Ha sido un rotundo éxito en todos los sentidos. Desde el punto de vista interno, el día que escuchamos en el estudio el disco terminado antes de enviarlo a fábrica, coincidimos en que estábamos muy satisfechos. Sentíamos que La Oreja, otra vez, había puesto todo el cariño y el esfuerzo en hacer las cosas lo mejor posible. Y nos decíamos que, al margen del éxito o fracaso comercial de este tercer LP, no cambiaríamos ni una sola nota del disco. Pero es que además, un año después de aquello, nos encontramos con que se han vendido más de 1.500.000 de copias por todo el mundo, con lo que ha sido el disco más vendido en países como Chile y Argentina, que está en los primeros puestos de ventas de Méjico, e incluso de EE.UU., que se ha editado en Francia...
Y encima se han incluido dos canciones de vuestro álbum en un videojuego...
(Risas) Sí, nos divierte mucho la idea. Como veis, nos resulta muy atractivo este mundo.
Si hubieses podido elegir las canciones, ¿qué dos temas hubieseis incluido?
Vaya, que complicado... No podemos contestar. ¡Todas nuestras canciones son nuestras canciones!
¿Créeis que el éxito cosechado de vuestro tercer álbum os va a condicionar para la creación de un nuevo trabajo?
Por como ha sido la historia de nuestro grupo nos damos cuenta de que muchas veces nos falta una visión profesional de nuestra vida. Es decir, realmente nos cuesta interiorizar que el *hobby*, en el que 5 amigos invertíamos nuestro tiempo libre después de clase, sea hoy nuestro «trabajo». Por eso mantenemos lo que creemos que es una saludable inconsciencia que, aunque conlleva que muchas veces seamos demasiado poco puntuales en nuestros compromisos o que nos entre un estúpido ataque de risa en las entrevistas más serias, hace que no sintamos una agobiante responsabilidad a la hora de escribir cada nuevo disco.
¿Para cuándo os gustaría lanzar el cuarto disco?
No lo podemos precisar, pero entendemos que si todo va como esperamos tendremos el cuarto LP de La Oreja en la segunda mitad de 2.005.
Desde que en 1998 sacarais vuestro disco debut, *Dile Al Sol*, habéis conservado más o menos el mismo estilo, ¿os gustaría experimentar para el siguiente nuevos sonidos, estilos...?
El proceso de creación es algo con vida propia y por lo tanto impredecible. De pronto, es posible que cuando estemos escribiendo las canciones vaya todo dando un giro a sonidos más *rockeros* o electrónicos, o acústicos ... Lo que es seguro es que tendrá el sabor de fondo de LOVG ... Es algo que no podemos evitar, aunque hagamos *heavy* metal o trance.
La acogida del álbum en países de Latinoamérica ha sido excelente, habéis recibido los mejores premios de la música, habéis conseguido ocupar el número 1 en la lista de ventas durante 13 semanas seguidas ¿cuál es vuestro próximo objetivo?
Esta espiral de sucesos tan alucinante en nuestras vidas desde hace seis años hace imposible que pensemos en qué más podríamos conseguir. De verdad, nunca hubiéramos ni soñado con editar un disco... ¡Como para pedir más! Lo que sí que nos encantaría es mantenernos el mayor tiempo posible, pero eso depende del público.

> «MANTENEMOS UNA SALUDABLE INCONSCIENCIA QUE HACE QUE NO SINTAMOS UNA AGOBIANTE RESPONSABILIDAD»

Después de la gira española de 2003, desembarcasteis en EE.UU, ¿cómo fue la experiencia?
De momento ya se han vendido más de 300.000 copias de este disco en EE.UU., ¡que es una barbaridad! ¡Imagínate! Vivimos en San Sebastián, que ni siquiera llega a los doscientos mil habitantes, todo es recogido, familiar... Incluso en el resto de España resulta todo cercano. Pero cuando estamos en Nueva York o Los Ángeles empezamos a perder la noción de las cosas; ¡todo es enorme! Aún nos sentimos muy turistas, y por eso lo pasamos muy bien.
¿Este año repetiréis?
Tenemos previsto, posiblemente para el mes de octubre, una gira de conciertos por allí tocando en las principales ciudades: Nueva York, Miami, Chicago, Houston, Los Ángeles, San Diego...
¿Tenéis pensado hacer un disco especial para otros países como hicisteis para Francia?
Lo de Francia es algo que nos ha hecho muchísima ilusión, pero sabemos que este tipo de aventuras son complicadas para la discográfica a la que le supone un esfuerzo de inversiones enorme en un tiempo en el que la piratería está haciendo muchísimo daño. Si todo va bien, si este «experimento» resulta, es posible que se perfilen planes para Italia o Portugal.
¿De vuestra trayectoria profesional qué ha sido lo mejor y lo peor?
Son literalmente miles las vivencias que hemos tenido durantes estos años, así que es difícil... De momento son todo buenas noticias, así que lo mejor que nos ha pasado es que aún hoy y después de 3 discos seguimos contestando a preguntas tan complejas como ésta. Y lo peor son los momentos en los que echamos de menos a la familia, novias, amigos... A veces acabamos teniendo un poco de manía a los hoteles, a las horas en carretera... Aunque como llevamos una **Play** en el minibús, esas horas se hacen bastante más cortas (risas).
¿Habéis probado a jugar todos a la vez en modo multijugador?
Claro, sobre todo con *Pro Evolution Soccer*. Además de ser divertido es muy recomendable, ya que jugar con gente hace que revivan juegos que bien ya has terminado o bien ya habías olvidado.

CONFESIONES DE

LA ESTRELLA SON ELLOS

«La idea de SingStar es muy origial y creemos que este invento junto con amigos puede dar muchas horas de risas. Como podéis comprobar, nos resulta tremendamente atractivo este mundo, así que todo todo lo que sea intervenir en él será bienvenido.»

HARITZ (BATERÍA)

Es capaz de engancharse a cualquier juego que se precie y confiesa que sólo usa la televisión para jugar a cualquier versión de Bust A Move.

PABLO (GUITARRA)

En un momento de sinceridad, Pablo afirmó: «he perdido el contacto con la realidad por culpa de Pro Evolution Soccer 3». Es evidente, sus juegos favoritos son los de fútbol.

ÁLVARO (BAJO)

Opta por los juegos de violencia en todas sus manifestaciones y asegura que se despierta por la noche pensando en Medal Of Honor: Frontline.

AUTÉNTICOS JUGONES

singstar

«Es muy difícil conseguir que un videojuego sea jugable, atractivo técnicamente, divertido... Es como hacer que una canción sea un éxito. Es posible que una canción esté perfectamente cantada, que tenga una melodía bonita... Pero a nadie enganche. Lo mismo pasa con los videojuegos: exprimen el chip de PS2, argumento de película... Y luego resulta que no termina de convencer. Si se supiera cuál es la clave del éxito no habría fracasos.»





AMAIA (VOCALISTA)

Aunque no es muy jugona, conoce bien el mundo de los videojuegos: «no me queda otro remedio, Xabi, Haritz, Pablo y Álvaro son unos verdaderos adictos a la Play. Cuando salió la PS2, Sony nos regaló una consola a cada uno y desde entonces tienen la X, el Cuadrado, el Círculo y el Triángulo tatuados en sus pulgares.»



XABI (TECLADOS)

«Desde que conocí la saga Silent Hill he querido cambiarme el apellido por Konami». Su gran debilidad son los Survival Horror.

ELDANCE04

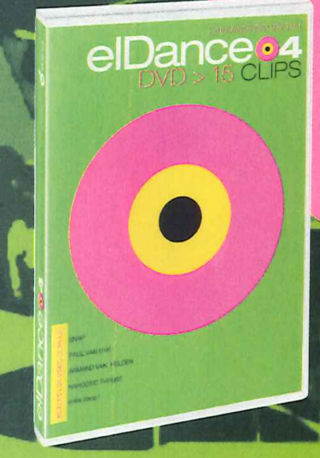
Los últimos hits de la Dance Music, reunidos en el DVD más refrescante del verano

VARIOS

Relajada y colorista colección de vídeo-clips hedonistas y frescachones, destinados al consumo estival masivo, sección chiringuito playero. «Cantaditas» a mansalva (Narcotic Trust, Paul Van Dyk, Europa XL, Angel City...), detalles R'n'B (2Play, Rogue Traders...) y algunos hallazgos interesantes (el House-Pop de Tiga y sus divertidísimas imágenes; el cachondeo ochentero de DJ Puku; la reaparición del brutal Turbo B, más patibulario que nunca, de nuevo al frente de Snap; el suave encanto de Ann Winsborn...) en una selección bailonga -aunque sin excesos- concebida sin otra intención que la de atemperar los rigores de las sucesivas olas de calor que se avecinan. Por cierto: ¡¡¡felices vacaciones!!!

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5
Cero extras. Cero puntos.

VALORACIÓN: 3/5
Parece inevitable la sobreabundancia en estas fechas de todo tipo de recopilatorios «ligeritos» para el ocio canicular. Hay que apuntar, sin embargo, que el nivel general es aquí superior a los estándares: asoman fragancias Bhangra, pellizcos Electroclash, Microhouse de juguete...

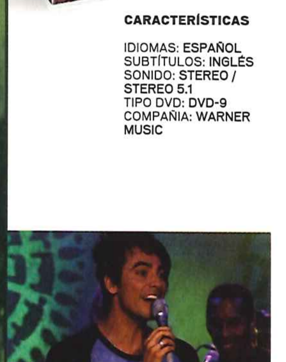




CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: NO
SONIDO: STEREO
TIPO DVD: DVD-9
COMPAÑÍA: EL DIABLO / GRAN VÍA MUSICAL



Turbo B, el Mike Tyson del Hip-House



CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: ESPAÑOL
SUBTÍTULOS: INGLÉS
SONIDO: STEREO / STEREO 5.1
TIPO DVD: DVD-9
COMPAÑÍA: WARNER MUSIC

LA LEY

MTV Unplugged

Después de haber triunfado sonoramente en México y Argentina, el grupo chileno se presenta en nuestro país con un «desenchufado» de alto standing (el personal de escenario incluye coros, metales, sección de cuerda y hasta una hechicera...) en el que aprovechan para desgranar todos sus grandes éxitos, en una línea de Pop melódico muy cercana a las creaciones de Maná.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5
Cuatro canciones en audio, un vídeo-clip, entrevistas, biografía, galería fotográfica, discografía y textos de las canciones. Notable.

VALORACIÓN: 3/5
Estrellas indiscutibles del firmamento latino, los santiagueros aterrizan en tierras ibéricas con un variado muestrario de su ya extenso cancionero, avalados por sus ventas millonarias en toda hispanoamérica. Pop-Rock de corte generalmente romántico, entreverado de referencias sociales y aromas folklóricos, en un montaje de genuino nivel internacional. La perfecta tarjeta de presentación de un grupo que dará que hablar. Tiempo al tiempo.

El cantante de La Ley resenta a su chamana

COMPACT-DISC

LA SELECCIÓN MUSICAL MÁS AUTÉNTICA DEL MOMENTO



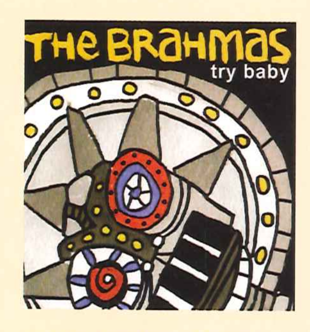
VARIOS
FLAMENCO CHILL IN
SONY MUSIC

El resultado comercial que está deparando la fusión del Flamenco con la Electrónica posibilita la edición de esta tercera entrega de la serie Flamenco Chill, con una nómina de invitados más golosa y variopinta que de costumbre: el cante heterodoxo de Morente, la innovación de Ojos De Brujo, el atrevimiento de Bjork, la personalidad de La Mala... Muy recomendable.



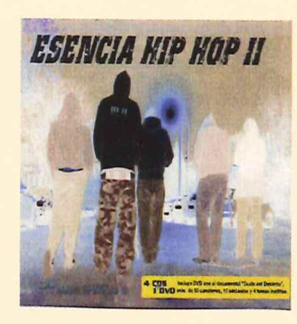
KID LIGHTNING
HER SMALLEST BREATH IS FULL OF GRACE
BITTERSWEET RECORDINGS

Dave Gibbs, cantante de los excelentes Gigolo Aunts, se estrena en solitario con un reposado trabajo de aromas campestres, onda melancólica y regusto agridulce. Voz, guitarra y ocasionales pinceladas de cuerda o teclados son las únicas galas para unas canciones llenas de belleza tímida y conmovedora sinceridad. Precioso.



THE BRAHMAS
TRY BABY
BITTERSWEET

Las sombras del Zimmerman más eléctrico, los Beatles más alucinados, los Byrds, Buffalo Springfield, Beach Boys y, en suma, la soleada utopía del «verano del amor», la contracultura y el sueño hippie, campan por sus respetos en esta puesta de largo del nuevo proyecto del incansable Paco Loco, más centrado y personal que nunca. Nivel, que se dice.



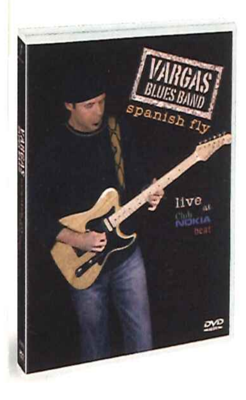
VARIOS
ESENCIA HIP HOP II
EL DIABLO

Otra demostración de fuerza y poderío del movimiento Hip Hop nacional, cuyos más directos representantes desfilan a lo largo de este cuádruple (más DVD de propina) álbum: La Mala, El Chojín, La Puta Opepe, Payo Malo, Tote King o La Excepción, por parte los consagrados y El Galgo, Soul Divos, Sr. Zambrana o Charolito Romaní, entre los aspirantes.



EL MARCHENA
TÚ TIENES PERRO NI NÁ?
EL PESCADOR DE ESTRELLAS

Trianero de pro, El Marchena suma a su natural desparpajo callejero y su inclasificable sentido del humor una absoluta falta de prejuicios a la hora de cocinar sus peculiares potajes flamenquitos : Rumbita, Rock, Salsa, Tanguillos, Funk, Rap, Ska... Todo cabe en la olla de este majara sevillano, responsable de algunas de las letras más asombrosas del momento.



CARACTERÍSTICAS

IDIOMAS: ESPAÑOL, INGLÉS
SUBTÍTULOS: NO
SONIDO: STEREO / STEREO DOLBY DIGITAL 5.1
TIPO DVD: DVD-5
COMPAÑÍA: DRO

VARGAS BLUES BAND

Spanish Fly

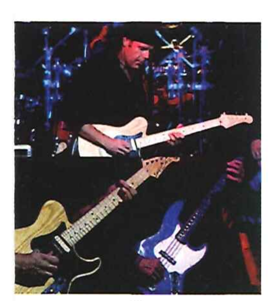
Paralelamente al álbum Chill Latin Blues, el guitarrista hispano-argentino pone en circulación este DVD, también grabado en directo, en el que presenta parte de su nuevo material (Spanish Fly, Wahabu,...) y un selecto ramillete de viejas conocidas (Paralucía, Habana Getaway...) en un sobrio espectáculo, de atmósfera y acentos sosegados, mucho más próximo a Chris Botti o Kenny G que a sus viejos maestros Gary Moore o Carlos Santana. Cosas de la evolución. O de la edad...

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5

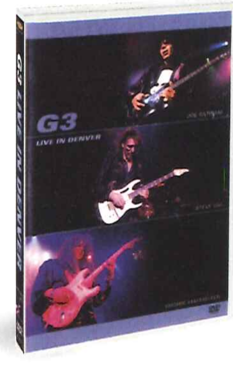
No hay extras. Y punto.

VALORACIÓN: 3/5

Tras haber experimentado la fusión del Blues con la Salsa, el Flamenco o la rítmica Chill Out, Vargas lleva a directo suaves y relajantes melodías -excepción hecha de la agitación final de Steppin' Out- en un DVD musical en el que, por una vez, la música es la protagonista.



Una tranquila noche de Blues...



CARACTERÍSTICAS

IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: NO
SONIDO: PCM STEREO / DOLBY DIGITAL 5.1 SURROUND SOUND
TIPO DVD: DVD-9
COMPAÑÍA: EPIC / SONY MUSIC

JOE SATRIANI, STEVE VAI & YNGWIE MALMSTEEN

G3. Live In Denver

Los héroes guitarrísticos más populares y excesivos del universo metalero se dan cita en este DVD. Primero por separado (Satriani, el más técnico, Steve Vai desplegando su habitual pirotecnia «bluesera», el bueno de Malmsteen con sus descacharrantes barroquismos...) y finalmente juntos, en una explosiva jam session que rompe moldes. Guitarras fuera de control.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5

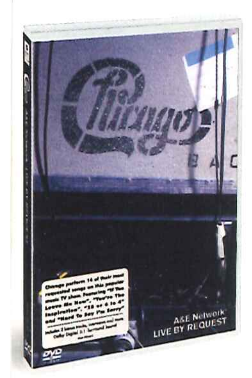
Opción multi-ángulo en varias canciones, libro de ruta 2003, esquema de luces de escenario, biografía y «DVD-grafía». Bien.

VALORACIÓN: 3/5

Frescura y el sano humor y nada de aburridos y eternos solos o bobaditas acústico-folklóricas. Mandan el riff asesino, la digitación vertiginosa, el ruido rampante y la marcha proletaria. Inenarrable el encuentro final de las estrellas.



Yngwie, a punto de reventar los amplificadores



CARACTERÍSTICAS

IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL, INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN, ITALIANO
SONIDO: STEREO 2.0 / STEREO 5.1 SURROUND
TIPO DVD: DVD-9
COMPAÑÍA: WARNER MUSIC

CHICAGO

Live By Request

Los viejos adalides del Jazz-Rock regresan a los escenarios para celebrar su 35 aniversario con un concierto especial en el que atienden las peticiones previamente realizadas por su fans a través de Internet. Un tranquilo viaje a través del túnel del tiempo, en el que los más veteranos disfrutarán rememorando guateques adolescentes al ritmo de baladones como If You Leave Me Now, el Soul humeante del clásico 25 Or 6 To 5 o el Funk mesurado de Dialogue. Y sigue la moda «retro»...

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 2/5

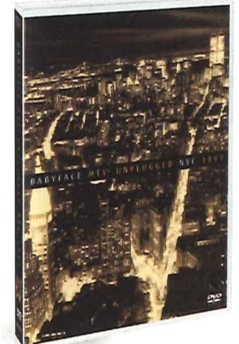
Dos canciones de propina, discografía y subtítulos. Justito, justito...

VALORACIÓN: 3/5

Perjudicados -inevitablemente- por el transcurso del tiempo, pero aún en buena forma, Robert Lamm y sus cómplices pasan revista a su panoplia de éxitos y reciben la pleitesía de admiradores ilustres como el popular presentador Jay Leno y los actores de la serie Los Soprano (adictos al grupo).



Una reunión histórica



CARACTERÍSTICAS

IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: INGLÉS
SONIDO: PCM STEREO / DOLBY DIGITAL 5.1 SURROUND SOUND
TIPO DVD: DVD-9
COMPAÑÍA: EPIC / SONY MUSIC

BABY FACE

MTV Unplugged NYC 1997

Poseedor de un sólido prestigio como compositor y productor, el «niño prodigio» de Indianápolis quiso potenciar su faceta de cantante con este álbum -ahora transferido a DVD- en el cual, rodeado de colaboradores y amigos, ofrecía una somera panorámica de su impresionante listado de Nº 1 (algunos inéditos en la voz de su creador), en inmaculadas recreaciones plenas de excelencia técnica y calidad interpretativa. Rhythm'n'Blues vestido de Armani.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 2/5

Ligeramente rácanos: biografía y discografía. Incluye subtítulos...

VALORACIÓN: 3/5

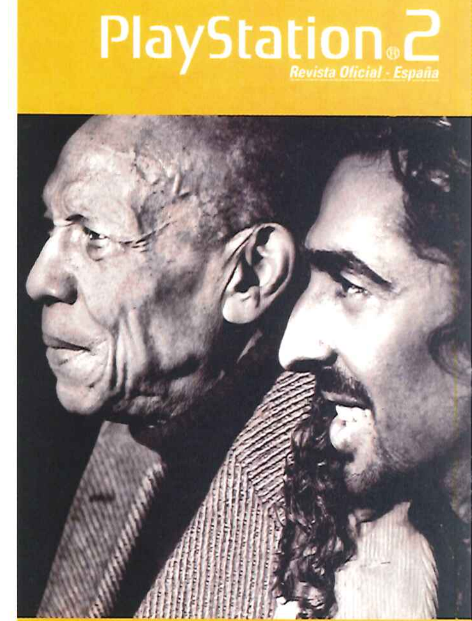
Un espectáculo elegante e intimista de Rhythm'n'Blues contemporáneo, que, aliñado con las seductoras intervenciones de Shanice Wilson y Beverly Crowder (colaboradoras habituales de la casa), el punto agridulce del recuerdo a los ausentes Boyz II Men, y las variadas esencias que aportan dos monstruos como Eric Clapton y Stevie Wonder, resulta un bocado muy sabroso.



Eric Clapton y Stevie Wonder, invitados de excepción

Ponte al día con NOTICIAS PlayStation 2

Revista Oficial - España



Con motivo de la celebración del evento **Musica del mar** que se celebrará el próximo 4 de agosto en la **Plaza de Toros de Estepona**, **Bebo y Cigala** ofrecerán su espectáculo ***Lágrimas Negras***. Además, se mostrará la exposición de fotografo inglés **Allan Jenkins** y habrá un Dj invitado para animar a las «masas».

Ya a la venta ***Los Planetas Contra La Ley De La Gravedad***, el esperadísimo nuevo álbum de **Los Planetas**. Y, en el *single* de adelanto, una versión de... ¡**Vainica Doble**! Eso es estilo...

Otro regreso señalado es el de los sevillanos **Mártires del Compás**. Su nuevo disco ***Simpapeles.com Compapeles.es*** recoge toda la esencia del *Flamenco Billy*. ¡ Arsa !

Los días **10 y 11 de septiembre** tendrá lugar la tercera edición del **Vitoria - Gasteiz Azkena Rock Festival**, que cuenta ya con la presencias confirmadas de **Urge Overkill**, **Redd Kross**, **Turbonegro**, **MC5** y **Josh Rouse**, entre otros. La cosa promete...

Fangoria continúan de gira. Sus próximos conciertos:
07 agosto - **Torremolinos (Málaga)**
12 agosto - **San Sebastián (Guipúzcoa)**
20 agosto - **Aranda De Duero (Burgos)**

Lenny Kravitz, **Sting**, **Destiny's Child**, **Avril Lavigne**, **Earth, Wind & Fire** o **Alice Cooper** son sólo algunos de los artistas incluidos en *Unity*, el álbum oficial de los **Juegos Olímpicos De Atenas 2004**.

Los **Red Hot Chilli Peppers** aprovecharon su última gira europea para grabar lo que será su próximo disco doble en directo, que llevará el título de ***Live At Hyde Park***, a la venta en todo el mundo desde el 27 de julio.

David Bowie, tras sufrir un desagradable incidente en un concierto, se ha visto obligado a suspender su gira europea (una de cuyas paradas era **España**) a causa de ciertos problemas físicos que así lo aconsejaron. Otra vez será.

Despistaos ya tiene desde hace unas semanas su segundo trabajo a la venta. Rock nacional cañero, quizá menos potente que su primer disco, pero con mucha mayor calidad general. Muy recomendables y con un futuro prometedor.

FOTOGRAFÍA Y TEXTO:
POR JOSÉ LUIS DEL CARPIO

OPEL ASTRA

1.6 ENJOY

Mejora a su predecesor casi en todo

MOTOR: 1.598 cc.
POTENCIA: 105 CV. (6.000 RPM)
ACELERACIÓN 0/100: 12,3 s.
VELOCIDAD MÁXIMA: 185 km/h
PESO: 1.285 kg.
CONSUMO:
URBANO
8,7 l/100
EXTRAURBANO
5,7 l/100
MEDIO
6,8 l/100
DIMENSIONES
LARGO: 4.249 mm.
ANCHO: 1.753 mm.
ALTO: 1.460 mm.
MALETERO: 347 l.
DEPÓSITO: 52 l.

www.opel.es

(+) ASPECTO EXTERIOR, CALIDAD DE ACABADOS

(-) PRESTACIONES POCO «EXCITANTES»

PVP-R: 16.860 €

El nuevo Astra cumple con las expectativas que teníamos depositadas en él. Aunque el principal atractivo es el estético, ya que es un coche con una imagen extraordinaria (enhorabuena a los diseñadores), la verdadera revolución está en las nuevas incorporaciones tecnológicas. Un despliegue que se centra en la seguridad activa y pasiva (suspensión adaptable y regulable CDC, sistema de conducción interactiva IDS, iluminación adaptativa en curvas, control del subviraje...), así como en detalles que incidirán tanto en la facilidad de conducción como en el confort (asistencia para el arranque en rampas, radio CD compatible con MP3, intermitentes secuenciales...). El acabado Enjoy que analizamos es el destinado para el público más joven por su combinación de colores (a pesar de ello se nos antoja demasiado sobrio). El único pero viene de las prestaciones. Los 5 caballos que gana no son suficientes para compensar el aumento de peso (más de un 10% de «engorde»), lo que hace que se resientan sus cifras, tanto en aceleraciones como en recuperaciones, pero que se compensa con el potencial tecnológico que dispone.





■ El ordenador de a bordo del nuevo Astra ofrece toda la información necesaria

DISEÑO.....8	MOTOR/PRESTACIONES...6,5	ACABADO.....9	CONSUMO.....8	CALIDAD/PRECIO.....8	GLOBAL.....7,9

BMW

SERIE 1

El «¿te gusta conducir?» en versión compacto

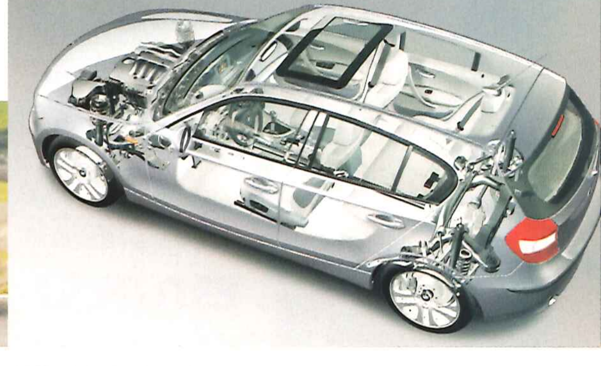
Conducción más dinámica, mayor seguridad, más confort, mayor nivel de calidad, más innovaciones. Todo esto es lo que promete el nuevo BMW Serie 1. Por primera vez se combina la funcionalidad de un coche compacto de cinco puertas con el «placer de conducir» que tiene como «santo y seña» BMW. Los motores de gasolina de altas revoluciones, con doble VANOS y tecnología VALVETRONIC, y los potentes motores diesel con common-rail, además del chasis de sofisticada tecnología, marcan su carácter deportivo. Un coche de dirección extremadamente precisa y de extraordinaria agilidad. A ello se viene a sumar un equipamiento de seguridad y confort a la última. El BMW Serie 1 dispone de numerosas innovaciones tecnológicas poco usuales en este segmento. Entre ellas cabe resaltar, por ejemplo, los neumáticos tipo runflat con indicador de pinchazos, la luz de freno de activación en dos fases o la indicación continua del kilometraje restante de las piezas sujetas a desgaste.



Dos motores de gasolina (115 y 150 CV) y dos diésel (122 y 163 CV) serán el punto de partida de la gama







BMW X3

FOTOGRAFÍA Y TEXTO:
POR JOSÉ LUIS DEL CARPIO

3.0i

Su polivalencia en cualquier terreno amenaza incluso a su hermano X5

Gasta menos (aunque demasiado), cuesta también algo menos y, sobre todo, «anda» mucho más. Incluso va mejor en campo que el X5. Quizá le falta un poco de «presencia» respecto a su robusto hermano mayor, pero sí que parece una compra más «inteligente». Y no por el precio, que ya metidos en harina la diferencia no es determinante, sino que sin perder las virtudes del X5 conseguiremos un coche bastante más ágil y, sobre todo, más apto para la conducción off-road que su hermano. Incluso a nivel estético cuesta distinguirlos si no los ponemos uno junto a otro. El X3 es excepcional, suave y fácil de conducir, y con un bastidor enérgico que lo iguala a cualquier turismo de la marca a pesar del volumen que desplaza y del centro de gravedad más elevado. El interior es demasiado sobrio para su precio (mucho plástico en lugar de materiales más «nobles»), y tiene demasiados elementos de su equipamiento como extra en lugar de venir de serie. Otra cosa son los consumos, que hacen que la versión diésel pueda ser más lógica que ésta, aunque en camino hay una versión más económica de gasolina que monta el archiconocido 2.5 de 6 cilindros de la marca.

MOTOR: 2.979 cc.
POTENCIA: 231 CV. (5.900 RPM)
ACELERACIÓN 0/100: 7,8 s.
VELOCIDAD MÁXIMA: 210 km/h
PESO: 1.835 kg.
CONSUMO:
URBANO
16,0 l/100
EXTRAURBANO
8,7 l/100
MEDIO
11,4 l/100
DIMENSIONES
LARGO: 4.565 mm.
ANCHO: 1.853 mm.
ALTO: 1.674 mm.
MALETERO: 480 l.
DEPÓSITO: 67 l.

www.bmw.es

(+) PLACER DE CONDUCCIÓN, RESPUESTA, VERSATILIDAD

(-) MUCHOS EXTRAS, PRECIO Y CONSUMO ELEVADOS

PVP-R: 45.600 €

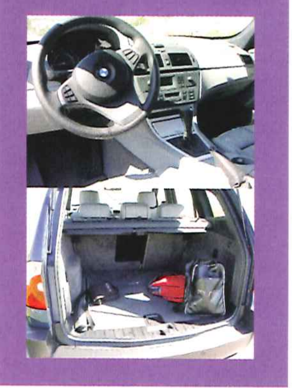


«ÁGIL EN CARRETERA Y MUY EFICAZ EN EL CAMPO»





■ Demasiado plástico en el salpicadero. Maletero extraordinario, tanto por sus dimensiones como por su revestimiento



DISEÑO.........9	MOTOR/PRESTACIONES...9	ACABADO.........8,5	CONSUMO.........6	CALIDAD/PRECIO.........7,5	GLOBAL.........8

LOS MÁS ALQUILADOS

BLOCKBUSTER

Junio 2004



01- EURO 2004 (EA SPORTS)
02- SMASH COURT TENNIS P.T. 2 (NAMCO-SONY C.E.)
03- NEED FOR SPEED UNDERGROUND (EA GAMES)
04- SPLINTER CLL PANDORA. T. (UBI SOFT)
05- DRIV3R (ATARI)
06- GRAN TURISMO 4 PROLOGUE (SONY C.E.)
07- PRO EVOLUTION SOCCER 3 (KONAMI)
08- HARRY POTTER Y EL PRISIO... (EA GAMES)
09- RED DEAD REVOLVER (TAKE TWO-ROCKSTAR)
10- LOS SIMPSON: HIT & RUN (VIVENDI)

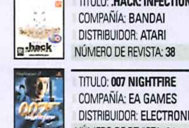
LOS MÁS VENDIDOS

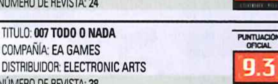
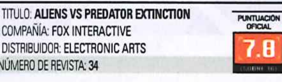
CENTRO MAIL

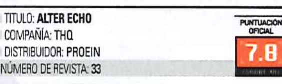
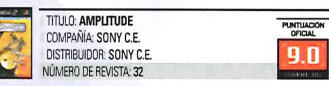
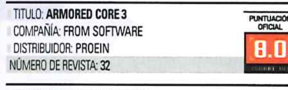
del 1 al 30 de Junio

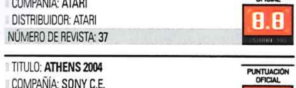
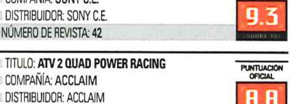
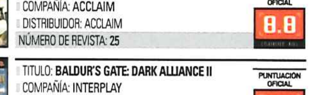


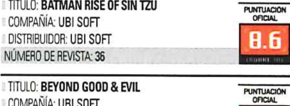
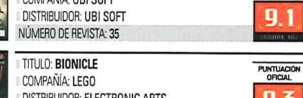
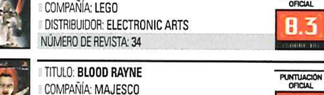
01- DRIV3R (ATARI)
02- PRO EVOLUTION SOCCER 3 (PLATINUM-KONAMI)
03- HARRY POTTER Y EL PRISIO... (EA GAMES)
04- SINGSTAR (SONY C.E.)
05- GRAND THEFT AUTO: VICE CITY (PLATINUM-ROCKSTAR)
06- GRAN TURISMO 4 PROLOGUE (SONY C.E.)
07- SMASH COURT TENNIS P.T. 2 (NAMCO-SONY C.E.)
08- SPLINTER CELL: PANDORA T. (UBI SOFT)
09- NEED FOR SPEED UNDERGROUND (EA GAMES)
10- UEFA EURO 2004 (EA SPORTS)

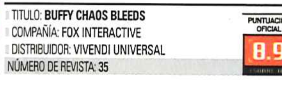
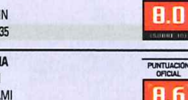


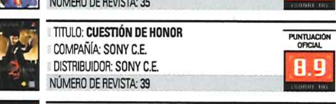
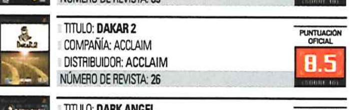




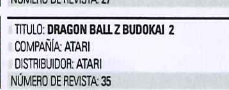




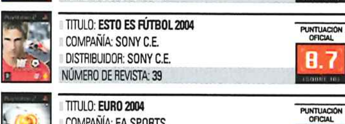






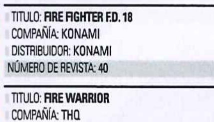




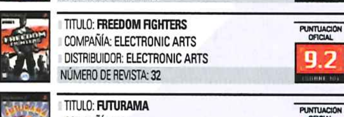












TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL
.HACK: INFECTION	BANDAI	ATARI	38	8.6
007 NIGHTFIRE	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	24	9.2
007 TODO O NADA	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	38	9.3
ALIAS	ACCLAIM	ACCLAIM	39	8.8
ALIENS VS PREDATOR EXTINCTION	FOX INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	34	7.8
ALPINE RACER 3	NAMCO	SONY C.E.	25	6.9
ALTER ECHO	THQ	PROEIN	33	7.8
AMPLITUDE	SONY C.E.	SONY C.E.	32	9.0
ARMORED CORE 3	FROM SOFTWARE	PROEIN	32	8.0
ASTERIX & OBELIX XXL	ATARI	ATARI	37	8.8
ATHENS 2004	SONY C.E.	SONY C.E.	42	9.3
ATV 2 QUAD POWER RACING	ACCLAIM	ACCLAIM	25	8.8
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	38	8.6
BATMAN RISE OF SIN TZU	UBI SOFT	UBI SOFT	36	8.6
BEYOND GOOD & EVIL	UBI SOFT	UBI SOFT	35	9.1
BIONICLE	LEGO	ELECTRONIC ARTS	34	8.3
BLOOD RAYNE	MAJESCO	VIVENDI UNIVERSAL	29	8.5
BLOODY ROAR 4	HUDSON SOFT	KONAMI	35	8.6
BREATH OF FIRE DRAGON QUARTER	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	33	8.7
BROKEN SWORD EL SUEÑO DEL DRAGÓN	THQ	PROEIN	35	8.4
BUFFY CHAOS BLEEDS	FOX INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	35	8.9
BUSCANDO A NEMO	THQ	PROEIN	35	8.0
CASTLEVANIA	KONAMI	KONAMI	38	8.6
CHAOS LEGION	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	31	8.6
CLOCK TOWER 3	CAPCOM	UBI SOFT	30	8.7
CLUB FOOTBALL BARCELONA	CODEMASTERS	CODEMASTERS	35	8.4
CLUB FOOTBALL REAL MADRID	CODEMASTERS	CODEMASTERS	35	8.4
COLIN MCRAE RALLY 04	CODEMASTERS	PROEIN	32	9.6
CONFLICT DESERT STORM II	S.C.I.	PROEIN	33	8.7
CONTRA SHATTERED SOLDIER	KONAMI	KONAMI	26	9.0
CRASH NITRO KART	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	35	7.8
CUESTIÓN DE HONOR	SONY C.E.	SONY C.E.	39	8.9
DAKAR 2	ACCLAIM	ACCLAIM	26	8.5
DARK ANGEL	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	28	7.8
DARK CHRONICLE	SONY C.E.	SONY C.E.	32	9.0
DEAD TO RIGHTS	NAMCO	ELECTRONIC ARTS	31	8.4
DEF JAM VENDETTA	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	29	9.1
DEFENDER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	25	8.8
DESTRUCTION DERBY ARENAS	SONY C.E.	SONY C.E.	36	8.8
DEVIL MAY CRY 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	26	9.1
DISNEY GOLF	DISNEY INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	25	8.5
DOG'S LIFE	SONY C.E.	SONY C.E.	34	9.1
DOS POLICÍAS REBELDES II	EMPIRE	VIRGIN PLAY	40	8.6
DOWNHILL DOMINATION	CODEMASTERS	CODEMASTERS	37	8.6
DR. MUTO	MIDWAY	VIRGIN PLAY	27	7.7
DRAGON BALL Z BUDOKAI 2	ATARI	ATARI	35	8.9
DRAGON'S LAIR 3D	THQ	PROEIN	38	7.3
DRAKENGARD	SQUARE ENIX	TAKE TWO	41	8.9
DRIV3R	ATARI	ATARI	42	9.3
DYNASTY TACTICS 2	KOEI	KOEI	37	6.1
DYNASTY WARRIORS 4	KOEI	VIRGIN PLAY	30	8.5
EGGO MANIA	KEMCO	PROEIN	25	8.0
ESDLA: EL RETORNO DEL REY	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	9.4
ENTER THE MATRIX	SHINY	INFOGRAMES	29	9.3
ESTO ES FÚTBOL 2004	SONY C.E.	SONY C.E.	39	8.7
EURO 2004	EA SPORTS.	ELECTRONIC ARTS	40	9.3
EVERBLUE 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	27	8.6
EYE TOY PLAY	SONY C.E.	SONY C.E.	30	9.3
EYE TOY RITMO LOCO	SONY C.E.	SONY C.E.	35	8.8
FALLOUT BROTHERHOOD OF STEEL	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	36	8.9
FIFA FOOTBALL 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	34	9.5
FIGHT NIGHT 2004	EA SPORTS.	ELECTRONIC ARTS	40	8.8
FINAL FANTASY X-2	SQUARE ENIX	ELECTRONIC ARTS	38	9.3
FIRE FIGHTER F.D. 18	KONAMI	KONAMI	40	7.9
FIRE WARRIOR	THQ	PROEIN	33	9.2
FORBIDDEN SIREN	SONY C.E.	SONY C.E.	38	8.5
FORD RACING EVOLUTION	EMPIRE	VIRGIN PLAY	34	9.0
FORMULA ONE 2003	SONY C.E.	SONY C.E.	31	9.0
FREAKY FLYERS	MIDWAY	VIRGIN PLAY	36	8.4
FREEDOM FIGHTERS	ELECTRONIC ARTS	ELECTRONIC ARTS	32	9.2
FUTURAMA	SCI	PROEIN	31	8.2
GLASS ROSE	CAPCOM	CAPCOM	40	7.2
GADGET RACERS	TAKARA	VIRGIN PLAY	37	8.8
GHOST RECON: JUNGLE STORM	UBI SOFT	UBI SOFT	39	8.2
GHOSTHUNTER	SONY C.E.	SONY C.E.	35	9.2
GLADIATOR SWORD OF VENGEANCE	ACCLAIM	ACCLAIM	35	8.0
GLADIUS	LUCAS ARTS	PROEIN	35	9.0
GRAN TURISMO 4 PROLOGUE	SONY C.E.	SONY C.E.	41	9.0
GREGORY HORROR SHOW	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	37	7.2
GUNGRAVE	ACTIVISION	PROEIN	25	8.6
HARDWARE ONLINE ARENA	SONY C.E.	SONY C.E.	34	8.8
HARRY POTTER QUIDDITCH COPA...	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	36	8.9
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE ...	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	42	9.0
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	36	8.1

LOS MEJORES

Agosto 2004



01- DRIV3R (ATARI)
02- SINGSTAR (SONY C.E.)
03- RED DEAD REVOLVER (TAKE TWO-ROCKSTAR)
04- FORMULA ONE 2004 (SONY C.E.)
05- SPLINTER CELL P.T. (UBI SOFT)
06- GRAN TURISMO 4 PROLOGUE (SONY C.E.)
07- ATHENS 2004 (SONY C.E.)
08- SPIDER-MAN 2 (ACTIVISION)
09- ONIMUSHA 3 DEMON SIEGE (CAPCOM)
10- SYPHON FILTER T.O.S. (SONY C.E.)



Título	Compañía	Distribuidor	Número de revista	Puntuación oficial (sobre 10)
HITMAN CONTRACTS	EIDOS	PROEIN	41	9.3
HUNTER THE RECKONING WAYWARD	INTERPLAY	VIVENDI UNIVERSAL	33	8.5
I-NINJA	NAMCO	SONY C.E.	37	8.7
INDIANA JONES & THE EMPEROR'S TOMB	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	31	9.0
IRON STORM WORLD WAR ZERO	WANADOO	VIRGIN PLAY	38	9.0
JAK II EL RENEGADO	SONY C.E.	SONY C.E.	34	9.3
JURASSIC PARK OPERATION GENESIS	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	26	9.2
KILL.SWITCH	NAMCO	SONY C.E.	37	8.7
KNIGHTS OF THE TEMPLE	TDK MEDIACTIVE	TDK MEDIACTIVE	40	7.5
KYA DARK LINEAGE	ATARI	ATARI	35	8.8
LA GRAN EVASIÓN	SCI	PROEIN	32	8.6
LE TOUR DE FRANCE C.E. 1903-2003	KONAMI	KONAMI	30	8.8
LEGACY OF KAIN DEFIANCE	EIDOS	PROEIN	35	8.9
LOONEY TUNES DE NUEVO EN ACCION	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	8.2
LOS SIMS TOMAN LA CALLE	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	36	9.2
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	BLACK LABEL	VIVENDI UNIVERSAL	31	8.2
MADDEN NFL 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	34	9.4
MAFIA	TAKE 2	VIRGIN PLAY	38	7.9
MANAGER DE LIGA 2004	CODEMASTERS	PROEIN	42	8.2
MANHUNT	ROCKSTAR	VIRGIN PLAY	36	9.2
MASHED	EMPIRE	VIRGIN PLAY	42	8.9
MAX PAYNE 2	ROCKSTAR	VIRGIN PLAY	37	9.2
MAXIMO VS THE ARMY OF ZIN	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	37	8.9
MEDAL OF HONOR RISING SUN	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	9.4
METAL ARMS	SIERRA	VIVENDI	37	8.9
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE	KONAMI	KONAMI	27	9.4
MIDNIGHT CLUB 2	ROCKSTAR	VIRGIN PLAY	28	9.3
MIDWAY ARCADE TREASURES	MIDWAY	VIRGIN PLAY	37	9.0
MINORITY REPORT	ACTIVISION	PROEIN	25	7.3
MISSION IMPOSSIBLE O.S.	ATARI	ATARI	36	9.0
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE	MIDWAY	VIRGIN PLAY	25	9.2
MOTO GP 3	NAMCO	SONY C.E.	28	9.6
NBA 2K4	SEGA SPORTS	ACCLAIM	35	9.0
NBA JAM	ACCLAIM	ACCLAIM	34	8.8
NBA LIVE 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	34	9.4
NBA STREET VOL. 2	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	28	9.2
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	9.3
NFL 2K4	SEGA SPORTS	ACCLAIM	37	9.1
NHL 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	34	8.8
NHL 2K4	SEGA SPORTS	ACCLAIM	37	8.7
NIGHTSHADE	SEGA	ACCLAIM	39	8.2
OBSCURE	MICROIDS	VIRGIN PLAY	42	9.4
ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	42	9.2
ONIMUSHA BLADE WARRIORS	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	42	8.1
PAC-MAN WORLD 2	NAMCO	SONY C.E.	26	8.5
PIGLET EL GRAN JUEGO	DISNEY INTERACTIVE	VIRGIN PLAY	31	7.2
PITFALL: THE LOST EXPEDITION	ACTIVISION	PROEIN	39	8.7
PRIMAL	SONY C.E.	SONY C.E.	25	9.4
P. OF PERSIA LAS ARENAS DEL TIEMPO	UBI SOFT	UBI SOFT	35	9.5
PRO BEACH SOCCER	WANADOO	VIRGIN PLAY	31	7.7
PRO EVOLUTION SOCCER 3	KONAMI	KONAMI	34	9.4
R:RACING	NAMCO	ELECTRONIC ARTS	38	8.9
RAINBOW SIX 3	UBI SOFT	UBI SOFT	39	9.2
RATCHET & CLANK TOTALMENTE A TOPE	SONY C.E.	SONY C.E.	35	9.0
RAYMAN 3	UBI SOFT	UBI SOFT	28	9.2
RED DEAD REVOLVER	ROCKSTAR	TAKE TWO	41	9.4
RESIDENT EVIL DEAD AIM	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	31	8.9
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: O.R.	ACTIVISION	PROEIN	30	9.2
ROADKILL	MIDWAY	VIRGIN PLAY	36	8.2
ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	35	7.8
ROBOTECH BATTLECRY	TDK MEDIACTIVE	TDK	25	8.7
ROGUE OPS	KEMCO	PROEIN	37	8.0
RTX RED ROCK	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	31	8.7
RYGAR THE LEGENDARY ADVENTURE	WANADOO-TECMO	VIRGIN PLAY	28	9.3
SAMURAI WARRIORS	KOEI	ELECTRONIC ARTS	42	8.8
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	LUCAS ARTS	PROEIN	36	9.3
SHELLSHOCK NAM'67	EIDOS	PROEIN	42	9.1
SHINOBI	SEGA	SONY C.E.	27	8.3
SHREK 2	ACTIVISION	PROEIN	42	8.8
SILENT HILL 3	KONAMI	KONAMI	28	9.7
SINGSTAR	SONY C.E.	SONY C.E.	41	9.4
SMASH COURT TENNIS PRO TOURN. 2	NAMCO	SONY C.E.	41	9.3
SOCOM US NAVY SEALS	SONY C.E.	SONY C.E.	29	9.3
SOCOM II US NAVY SEALS	SONY C.E.	SONY C.E.	39	8.9
SONIC HEROES	SEGA	ACCLAIM	38	7.7
SOUL CALIBUR 2	NAMCO	ELECTRONIC ARTS	33	9.6
SPHINX Y LA MALDITA MOMIA	THQ	PROEIN	38	8.0
SPLASHDOWN 2 RIDES GONE WILD	THQ	PROEIN	35	8.6
SPLINTER CELL	UBI SOFT	UBI SOFT	28	9.3
SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW	UBI SOFT	UBI SOFT	42	9.3
SPY HUNTER 2	MIDWAY	VIRGIN PLAY	39	8.9
SPYRO ENTER THE DRAGONFLY	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	25	7.9
SSX 3	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	34	9.3
STAR WARS LAS GUERRAS CLON	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	25	8.8

CATÁLOGO
LOS JUEGOS DE LA TEMPORADA



TITULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL (SOBRE 10)
STARSKY & HUTCH	EMPIRE	VIRGIN PLAY	31	8.8
SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL	ACCLAIM SPORTS	ACCLAIM	30	9.1
SUPERMAN SHADOW OF...	ATARI	INFOGRAMES	25	8.9
SWAT GLOBAL STRIKE TEAM	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	35	8.9
SYBERIA	MICROIDS	VIRGIN PLAY	31	8.5
TAK Y EL PODER JUJU	THQ	PROEIN	38	8.3
TENCHU LA IRA DEL CIELO	ACTIVISION	PROEIN	26	9.3
THE HOBBIT	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	35	8.4
THE HULK	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	30	8.8
THE ITALIAN JOB	EIDOS	PROEIN	33	9.0
THE KING OF ROUTE 66	SEGA	ACCLAIM	33	8.6
THE MARK OF KRI	SONY C.E.	SONY C.E.	26	8.5
THE SIMPSONS HIT & RUN	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	35	9.4
THE SUFFERING	MIDWAY	VIRGIN PLAY	40	8.9
TIGRE Y DRAGÓN	UBI SOFT	UBI SOFT	37	8.0
TIME CRISIS 3	NAMCO	SONY C.E.	35	9.0
TOMB RAIDER: EL ANGEL DE LA OSC.	EIDOS	PROEIN	30	9.6
TONY HAWK'S UNDERGROUND	ACTIVISION	PROEIN	35	9.3
TOTAL CLUB MANAGER 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	35	9.0
TRANSFORMERS	ATARI	ATARI	40	9.0
TRUE CRIME STREETS OF LA	ACTIVISION	PROEIN	35	9.4
TWISTED METAL BLACK ONLINE	SONY C.E.	SONY C.E.	29	6.7
URBAN FREESTYLE SOCCER	ACCLAIM	ACCLAIM	34	8.8
VEXX	ACCLAIM	ACCLAIM	27	9.2
VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION	SEGA	ACCLAIM	31	9.4
WALLACE & GROMIT IN PROJECT ZOO	ACCLAIM	ACCLAIM	35	8.0
WAR OF THE MONSTERS	SONY C.E.	SONY C.E.	27	8.8
WHIPLASH	EIDOS	PROEIN	38	8.7
WILD ARMS 3	SONY C.E.	UBI SOFT	25	9.2
WORLD RACING	TDK MEDIACTIVE	TDK MEDIACTIVE	36	7.2
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP III	SONY C.E.	SONY C.E.	34	9.6
WORMS 3D	SEGA	ACCLAIM	34	8.6
XGRA	ACCLAIM	ACCLAIM	34	8.7
XIII	UBI SOFT	UBI SOFT	34	9.3
X-MEN 2 LA VENGANZA DE LOBEZNO	ACTIVISION	PROEIN	28	8.6
ZONE OF THE ENDERS THE 2ND RUNNER	KONAMI	KONAMI	33	9.3

...EN EL PRÓXIMO NÚMERO

BURNOUT 3
01 DEMO JUGABLE

02 DEMO JUGABLE JUICED

03 DEMO JUGABLE PSI OPS THE MINDGATE CONSPIRACY

04 DEMO JUGABLE SILENT HILL 4

05 DEMO JUGABLE SECOND SIGHT

06 DEMO JUGABLE STAR WARS BATTLEFRONT

07 DEMO JUGABLE CRASH UNLIMITED

08 DEMO JUGABLE RIBBIT KING

4 VIDEO DEMOS
- W.R.C. 4
- SILENT HILL 4 THE ROOM
- JACKIE CHAN ADVENTURES
- DJ: DECKS & FX

... Y MUCHO MÁS

NO TE PIERDAS EL FANTASTICO DVD-ROM

* EL CONTENIDO DEL DVD-ROM PUEDE MODIFICARSE POR CAUSAS AJENAS A PLAY STATION 2 REVISTA OFICIAL ESPAÑA


L'ORÉAL
PARIS
Efecto despeinado,
recién levantado.
SPECIAL FX STUDIO
L'ORÉAL
PARIS
OUT OF BED
EFECTO DESPEINADO
LARGA DURACIÓN
CREMA FIBROSA MOLDEADORA
NO ACARTONA
STUDIO LINE
OUT OF BED
FIJACIÓN LARGA DURACIÓN
INNOVACIÓN TECNOLÓGICA:
¡Crema Fibrosa Moldeadora!
L'ORÉAL